СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

№6 СЕНТЯБРЬ 1996

PC SD-ROM 3DO SONY PLAYSTATION SEGA SATURN NINTENDO 64

СТРАНА ИГР

+25 игр для 3DO

ОБЗОР 68 ИГР

СЕКРЕТЫ К 64 ИГРАМ

ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 5 ИГР

Final Fantasy VII, Close Combat, Urban Runner, Syndicate Wars, Conquest of the New World, Z, Red Baron 2, S. T. O. R. M., Witchaven 2, Pilot Wings, MOO2: Battle at Antares, CyberJudas, Settlers 2, Fire Fight, Normality, AH-64D: Longbow ...

... и другие

ОБЗОР «ФАЙТИНГОВ» НА SONY PS и SEGA SATURN

UNREAL — ЖЕНЩИНА ТОЖЕ МОЖЕТ БЫТЬ ВОИНОМ...



DUKE NUKEM 3D — ВСЕ СЕКРЕТЫ НА ВСЕХ УРОВНЯХ



внутри постер





GameLand

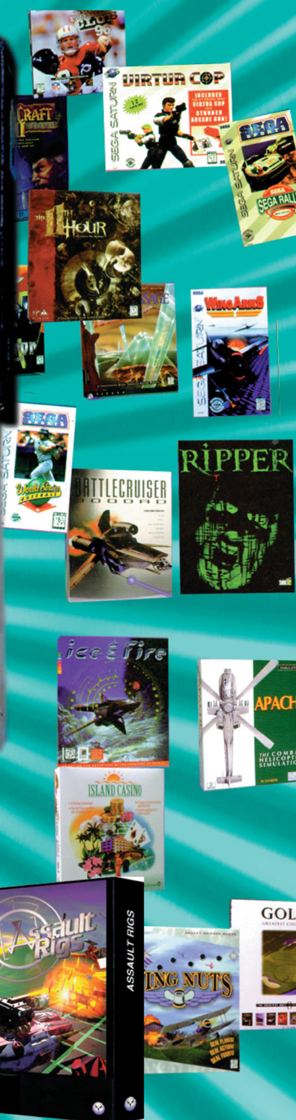
Москва:
с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд,
т/ц «Новый Колизей»
(ст. м. «Проспект Мира»)

Санкт-Петербург:
Невский проспект, дом 135
(ст. м. «Площадь Восстания»
или ст. м. «Площадь Александра Невского»)











БЕЗУМНЫЙ ВЫБОР

Я и мой пёс слушаем " М-Радио "



РАДИО

71,3 МГц





Дизайн Антон Шилкин



НОВОСТИ





PC









ВИДЕОИГРЫ



3DO

3DO

ТАКТИКА





СПИСОК ИГР

PC

3DO

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

NINTENDO 64

ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Дорогие друзья!

Благодарим Вас за многочисленные письма, благодарные и критические, за сотрудничество и поддержку нашего издания.

На этот раз большее количество профессионалов участвовало в Викторине — призовую подписку получат шестнадцать знатоков компьютерных игр. Мы рады, что она понравилась аудитории и теперь станет постоянной рубрикой.

В этом номере владельцы 3DO найдут описание и секреты к более чем двум десяткам игр, это сделано по многочисленным и настойчивым просьбам.

Многие читатели пишут, что им не хотелось бы переплачивать за неинтересные для них разделы, относящиеся к другим игровым платформам. Хотелось бы пояснить, что на себестоимость журнала толщина влияет гораздо меньше, чем тираж, то есть наличие разделов по многим платформам расширяет аудиторию и позволяет снизить расходы, а значит — уменьшить конечную, розничную цену. Таким образом, издание, посвященное одной платформе стоило бы так же, если не дороже, чем мультиплатформное. Эта ситуация связана с огромной мощностью (несколько тысяч журналов в час) и дороговизной (десятки миллионов долларов) полиграфического оборудования, а значит — невыгодностью печати малых тиражей.

По поводу наших планов... Увеличится доля раздела SONY PS, появятся интервью с создателями самых знаменитых игрушек — этому поможет сотрудничество нашего издания и корпорации GameLand из Нью Йорка. К сожалению, раздел 3DO будет становиться все меньше и меньше — ведь в текущем году игры практически не выходили.

Мы с радостью публикуем статьи и ответы на письма, присланные нашими читателями, ждем новых прекрасных материалов.

Встретимся через месяц. Всего наилучшего.

Издатель

Дм. Агарунов.



Game Land вернулся на Новый Арбат

На правах рекламы

Ветераны видеоигр помнят, что первый специализированный игровой магазин в Москве был открыт на Новом Арбате, и было это четыре года назад. Он несколько раз менял свое расположение. И в конце прошлого года был закрыт.

Прошло чуть более семи месяцев и магазин видео- и компьютерных игр возобновил свою работу на Новом Арбате, став третьим салоном розничной сети **Game Land**.

Получив отдельный торговый павильон рядом с отреконструированным «Британским Домом» (быв. «Москвичка»), магазин «**Game Land-Новый Арбат**» может предложить покупателям достаточно большой ассортимент игр и аксессуаров на 32x и 64x разрядные игровые системы, около ста наименований игр для персональных компьютеров на CD, мультимедийную периферию от Creative, Aiwa, Logitech, Thrustmaster и многое другое.

6 августа состоялось официальное открытие магазина. Поздравить компанию **Game Land** с этим событием пришли ее друзья и партнеры из фирм: Lamport, Электротехническое Общество, Бука, SoftClub, Sony (СНГ) и Sony (Греция). На открытии было выражено общее мнение, что новая розничная точка **Game Land**, начала свою работу как нельзя вовремя. Гиганты игровой индустрии Sony и Nintendo обратили свой взор на российский рынок. В сентябре начнутся регулярные поставки в Россию приставок Nintendo 64 и PAL версии Sony PlayStation. Уже скоро любители видеоигр смогут найти их в «**Game Land-Новый Арбат**».





Очень удачным является расположение нового магазина — между «Ирландским» и «Британским» домами, прямо напротив автомобильной стоянки.

«**Game Land-Новый Арбат**» работает без выходных и перерывов с 10^{00} до 21^{00}.

Более подробную информацию о магазине можно узнать, посетив WebServer компании **Game Land** (**http://www.gameland.ru**).





electronic games GameLand

Game Land WEB

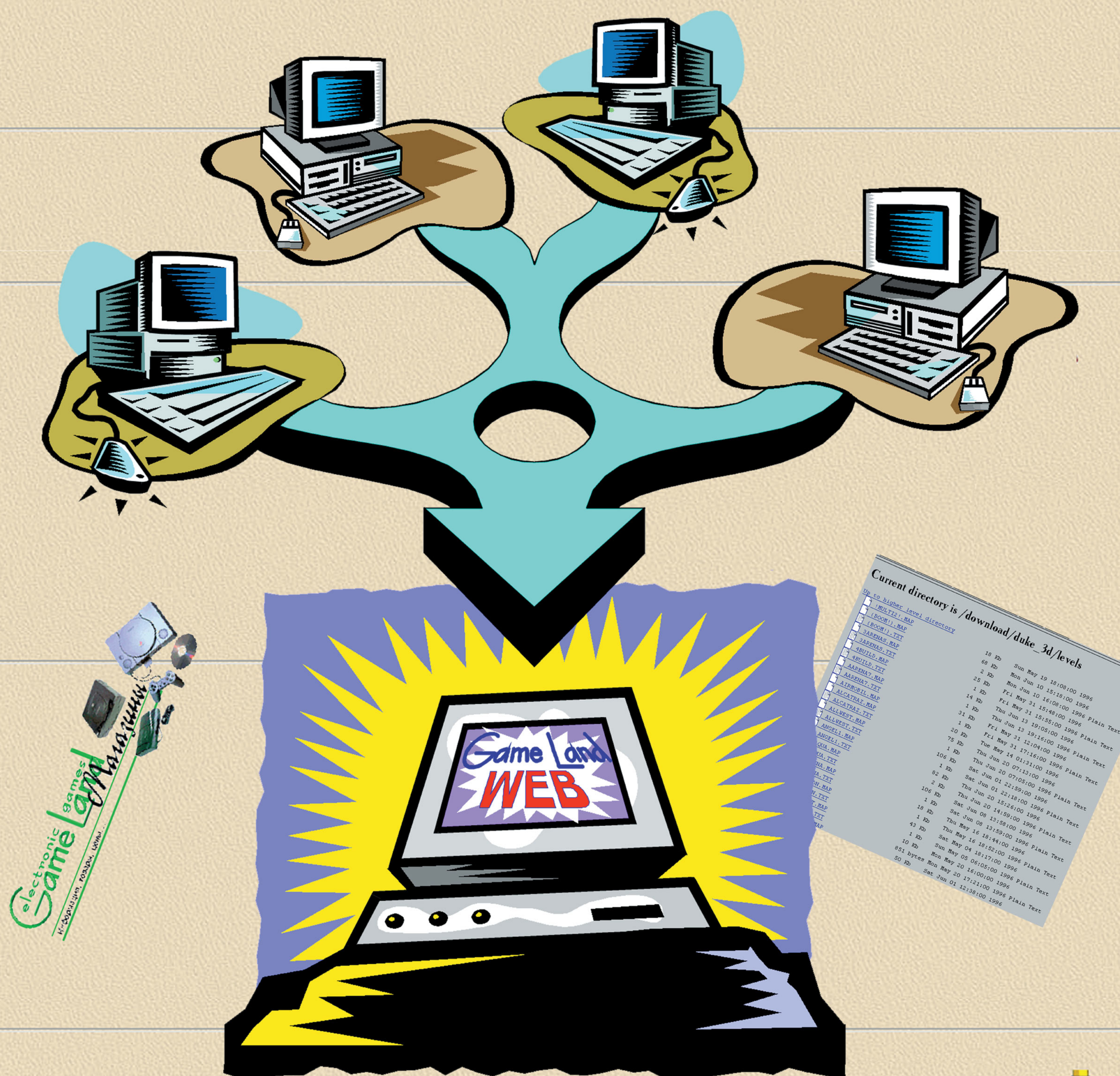
СТРАНА ИГР Обзор игр On-Line журнал о компьютерных и видео играх

СТРАНА ИГР Файловый архив Демо-версии, дополнительные уровни, просто полезные файлы

http://www.gameland.ru

Наконец-то мы можем с гордостью заявить, что у **«Страны Игр»** есть свой Internet'овский сервер. Он пока еще не так информационно насыщен как, например, у **PC Gamer**'а или **Next-Generation**, но кое-что интересное для себя Вы там сможете найти. Мы планируем помещение обзоров о играх, описанных в нашем журнале, секретов, тактики и новостей. Здесь же Вы сможете переписать демо-версии *горячих* игр, полезные утилиты, дополнительные уровни к популярным играм, просмотреть видеофрагменты игр для мультимедийных приставок, забраться в нашу **Галерею**, узнать последние слухи и предположительные даты выхода новых игр (**Скоро**), заказать новую игру или аксессуар по **Гейм Лэнд - Экспресс** или получить оперативную помощь от настоящих специалистов... и многое, многое другое.

Вам надо лишь набрать: **http:\\WWW.GameLand.RU** и нажать **Enter**...



Наш e-mail адрес: gameland@glas.apc.org

UNREAL



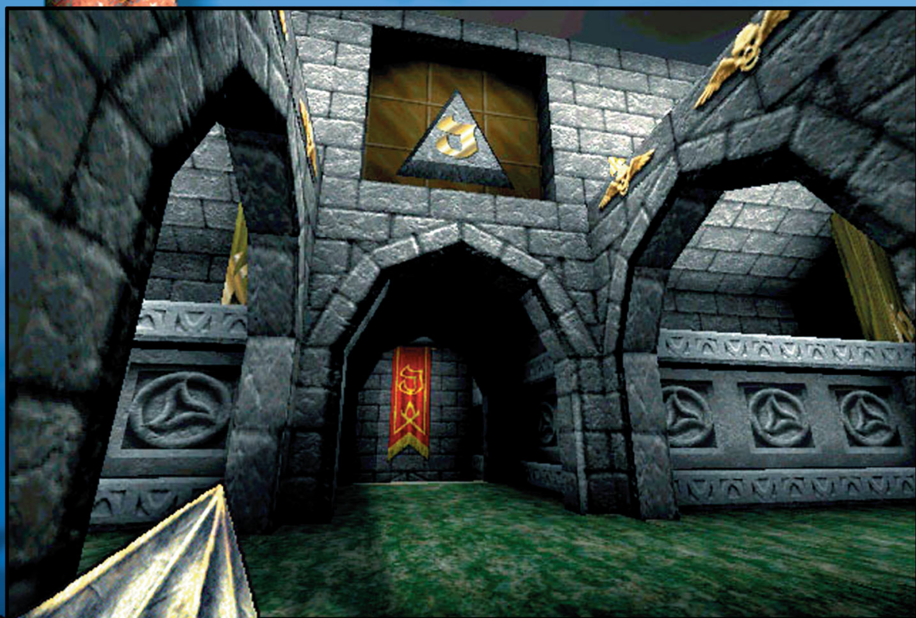
Женщина тоже может быть воином

Виктор ЖИЛИН

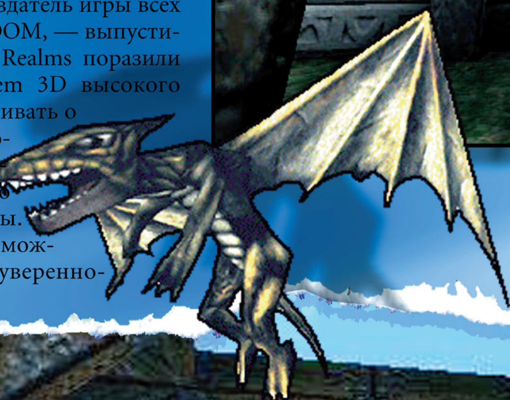


Название игры **UNREAL** (нереальный) полностью ей соответствует. Все указывает на то, что она и некоторые другие (Quake, Prey, Jedi Knight...), станут компьютерными играми будущего поколения. Я был несколько удивлен тем, что компания Epic может производить игры такого уровня. Как и многие мои товарищи, я полагал, что Epic MegaGames создает только забавные игрушки, вроде Jill of the Jungle или Jazz Jackrabbit (простые плоские «платформ-экшен»).

Но мне следовало бы знать эту фирму лучше. id Software, создатель игры всех времен и народов — DOOM, — выпустила Quake. Apogee с 3D Realms поразили всех своим Duke Nukem 3D высокого качества и стала поговаривать о Prey... До настоящего момента Epic вела себя достаточно тихо и... на это были особые причины. После выхода Fire Fight, можно сказать с полной уверенно-



Качество графики UNREAL'а кажется невозможным, настолько игра поражает текстурами и грамотным освещением





Главная героиня UNREAL'а выполнена очень тщательно, но к сожалению ее лицо — это тайна за семью печатями

стью, что Unreal возглавит список всех вышеперечисленных игр.

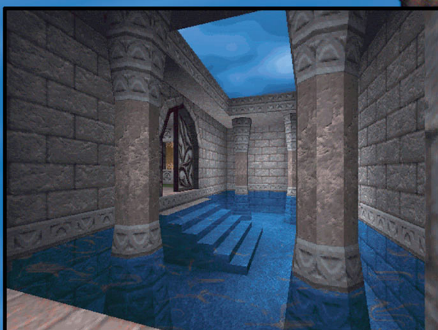
Так что же представляет собой эта игра?

...Вы просыпаетесь в небольшой комнате. Пол и металлические стены заметно наклонены. Комната освещается мутным светом, проникающим сквозь щель в потолке. Маленькая складная кровать прикреплена к стене. У Вас нет ни малейшего представления о том, где Вы находитесь, но, похоже, что это — тюремная камера. Угловая металлическая дверь — перед глазами. С усилием все же удается сдвинуть эту плиту. Вы добираетесь до другой металлической двери. Она приоткрыта, за ней виден свет. При нажатии кнопки на ближайшей стене дверь медленно и бесшумно открывается, за ней зеленый пейзаж и озеро. Пройдя вперед, Вы оказываетесь в центре небольшого полуострова с озером, окруженным горами.

Это совсем не то, что Вы ожидали увидеть. «Тюрьма», которую только что покинули, в действительности оказывается маленьким разбившимся космическим кораблем, вокруг которого образовался кратер. С оружием в руке исследуете незнакомую территорию, пытаясь определить, где находитесь и какова здесь Ваша цель. Вокруг прекрасный спокойный ландшафт. В небе светят две луны. Неподалеку виднеются руины... И большой злобный инопланетянин, который пожирает одного из Ваших...

Сюжетные линии игры заимствованы из Aliens («Чужие»), Predator («Хищник») и Stargate («Звездные врата»). Вы на борту инопланетного корабля в числе пленных. Корабль попадает в катастрофу, в которой выживает только главная героиня. Вы сразу же оказываетесь в неземной атмосфере, населенной враждебно настроенными существами, подхватываете четырехствольное ружье (похожее на всем уже полюбившийся Shotgun) и начинаете борьбу за выживание в мире коварного неприятеля.

Unreal — это DOOM'образное действо от первого лица в мире НАСТОЯЩЕГО



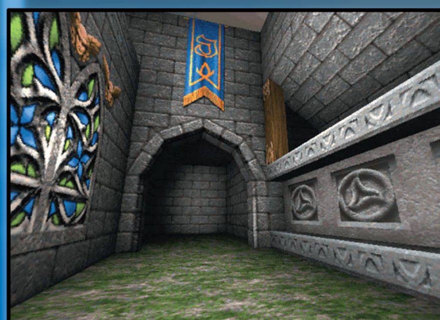
Прозрачная вода, через которую возможно разглядень дно неглубокого водоема! Такого нет нигде





Не очень-то любезная встреча, а в «ручках» этого монстра достаточно сильное оружие, дурно влияющее на здоровье...





Совершенно разные проекции и точки обзора, полная свобода перемещения в любую сторону







Ваше оружие выглядит вполне внушительно и презентабельно, а каково оно в деле — предстоит узнать Вам самим

трехмерного пространства. Главный герой — женщина. «Почему?» — спросите Вы. «*Это удар по широко распространенному сексизму в некоторых 3D играх, появившихся в последнее время,*» — говорит James Schmalz (художник **Unreal**), делая ссылку, по всей вероятности, на Duke Nukem 3D от 3D Realms+Apogee. — «*Девушка отнюдь не попадает в руки к чужакам, наоборот, она берет инопланетян в плен*». Вам предлагается и второй персонаж — злобный лысый парень (интересно, выберет ли кто-нибудь этот вариант). Вы сможете изменить основной цвет одежды персонажа, но вариации цвета глаз и волос недоступны.

Создатели **Unreal** попытались полностью создать целый мир, используяя все самые передовые идеи, лучше, чем в подземном царстве DOOM, или невероятном, замысловатом мире Duke Nukem 3D, или мрачном и раздражающем пространстве Quake. «*Эта игра — целый мир, там будут замки, храмы, подземелья, шахты, горы и невероятные пейзажи,*» — говорит Cliff Bleszinski (главный дизайнер уровней).

Уровень **Unreal** — это уровень целого здания, огромной системы, где на горизонте Вы сможете увидеть предстоящие этапы игры. Переход от одного уровня к другому не разорван, задержка лишь в одной-двух секундах — deathmatch'и (или Unrealmatch'и?) могут растянуться на всю игру, когда игроки будут преследовать друг друга от уровня к уровню, буквально, до потери пульса.

Мир игры — это смешение космической технологии и элементов средневековой фэнтези. Идея, заимствованная из кинофильма «Звездные врата» (Stargate) состоит в том, что драконы и другие создания из древних легенд, существующих на Земле связаны с инопланетным миром, где они в действительности существуют. В игру включено практически все — от необыкновенного освещения до волшебства, с помощью которого игроки могут превращаться в монстров. Игрокам также предоставлен большой выбор оружия. На данный момент известны характеристики только пяти типов оружия, а ожидается от 8 до 15.

Automag Handgun — Пистолет-автомат (сразу вспомнился «дюковский» пистолет) — быстрый и легкий в обращении,









Ваши враги выглядят очень калоритно и каждый обладает своеобразной, хорошо запоминающейся внешностью. Кроме всего прочего, каждый вид монстров может различаться и по размеру, и по цвету…

Кроме стрельбы из всевозможного «обычного» и необычного оружия, Ваш герой может, к примеру:
Противника, оказавшегося рядом, отбросить назад, воспользовавшись прикладом. Можно будет бегать, ползать (и не только по земле и веревкам), прыгать, плавать... В общем полный спектр возможностей + то, о чем молчит Epic MegaGames до поры, до времени.

«Ребята из id и Apogee действительно хорошо поработали, но совсем необязательно чтобы они думали о стратегии, которую, возможно, игроки захотят разрабатывать,» — говорит Bleszinski, «Мы даем Вам возможность выбирать свою собственную стратегию: идти напролом под оружейным огнем или остановиться и прикончить всех наилучшим образом».

Конечно, козырь — это сетевая игра, но также важен и тот факт, что она будет разработана и для игроков Internet, т. к. многие имеют доступ к офисным компьютерным или домашним сетям. *«Вы даже можете установить Unreal-сервер,»* — говорит Tim Sweeney (президент Epic и ведущий программист игры). — *«Игроки входят в игру, а сервер имеет возможность принять еще несколько взаимосвязанных уровней. Что приятно — Вам не придется искать противника, Вы просто входите в сервер, также как в Web-Page, и обнаруживаете там различные уровни».*

Уровни, построенные пользователем могут очень просто «подцепляться» другими серверами **Unreal** к своим собственным уровням, делая эту игру универсальной. *«Только представьте себе игру, где парочка игроков гоняется друг за другом по всей стране, начиная из Нью-Йорка и заканчивая в Сан-Франциско,»* — говорит Marc Rein (вице-президент Epic MegaGames) — *«Мы открываем поистине новые возможности.»* Ну по поводу Internet'овских серверов большинство может пока только вздыхать, а сетевые игры представляют большой интерес.

автоматически заряжающийся, а когда кончаются боеприпасы, можно использовать его приклад.

Quad-Barreled Shotgun — Четырехстволка — название говорит само за себя. Его можно использовать в разных вариантах, нанося противнику урон разной степени, например, Вы можете сделать один быстрый выстрел, два достаточно быстрых выстрела или расстрелять все четыре заряда, но с небольшой скоростью. (зато бомбоподобный залп произведет больший эффект).

Chaingun/8-Ball Launcher — Автомат/Восьмизарядное пусковое устройство — стреляет не только пулями: во втором режиме работы поражает противника молекулами, делая его беззащитным, т.е. Вы можете поразить его любым другим видом оружия.

Sawblade Launcher — Оружие, стреляющее клинками (лезвиями) — миниатюрный вертолет-клинок, летающий по комнате, отскакивающий от стен. В крайнем случае заменит Вам ракетницу.

Stinger — Жалящее оружие — прилепляет взрывчатые накаливающиеся кристаллы, превращая Вашего противника в ходячую бомбу.

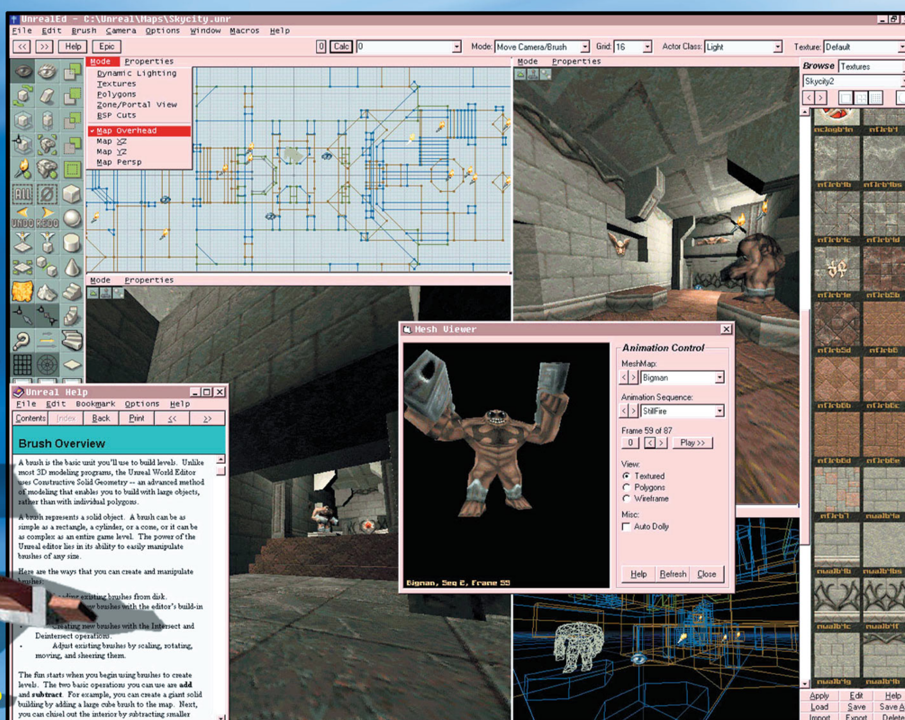




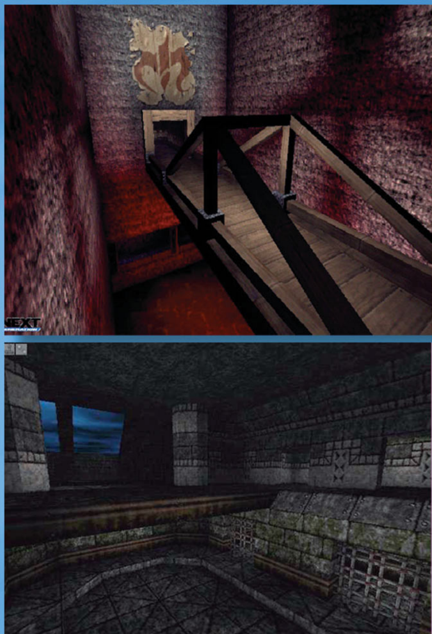
«Некоторые характеристики взяты из MUD, а противник будет более значим,» — говорит Sweeney. — *«Когда Вы умираете в Unreal, Вы теряете оружие, взятое Вами, но остальные предметы будут находится при Вас. Мы работаем на тапа systems. Вы сможете сохранить некоторые характеристики героев, созданных Вами».* Те, кто будет работать на серверах **Unreal**, будут обладать беспрецедентным контролем над игрой. В их руках будет установка времени суток, освещения, управление монстрами. *«Хозяева серверов будут во многом похожи на хозяев подземелья,»* — говорит Sweeney. Сами по себе уровни игры могут менять время суток с дня на ночь, тем самым давая создателям большие возможности. Потайные комнаты могут быть помечены флажками, Вы имеете доступ в них только лишь в определенное время, они открыты также для тех существ, которые выходят только ночью.

Говоря о существах, населяющих эту планету, необходимо отметить, что в игре представлено более 20-ти типов монстров, которые обладают примерно 300 возможностями перевоплащения

Редактор уровней. Грамотный интерфейс, «стандартное» меню WINDOWS '95. Возможность добавления своих текстур и масштабирования исходных. Множество окон и видов обзора.









Совершенно непохожие уровни, множество мостов, арок, сменяющие друг друга день и ночь...

(вариантами поведения) — их действия непредсказуемы. Поэтому, значительно будут различаться виды вражеских атак. Одни враги будут прятаться в тени, набрасываясь на Вас в последний момент. Другие с громкими криками будут сваливаться Вам на голову с крыш зданий. Есть и такие, которые без разговоров нападают, стремясь содрать кожу с нежного розового (если играете за женщину), или мускулистого (если играете за «плешивого») тела. Более того, благодаря языку «повествования», команда игроков может устанавливать такие параметры, как: рост, цвет, силовые характеристики, поведение для каждого монстра в отдельности — таким образом Вы не будете все время сражаться с одними и теми же чудовищами на протяжении всей игры. Некоторые образчики «нереальцев» Вы сможете обнаружить в статье, остальные же держатся под строгим секретом. Так же с помощью языка «повествования» Вы сможете управлять всеми уровнями игры.

Но именно уровнем, созданным Sweeney, Epic гордится больше всего. Если Вы когда-либо играли в DOOM.WAD, Вы, возможно, имеете представление о том, что может добавить к игре такой новый параметр как уровни игры, созданные самим пользователем. Тогда как в DOOM'е создание уровней было «тайной наукой», редактор уровней UnrealEd, основанный на Windows '95, разработан собственно програмистами игры (его они используют для создания уровней). Эта программа обладает такой же мощностью что и программа CAD за $300, но она бесплатна и предоставляется с полной версией игры.

Если Вы решите поиграть в Unreal, то поспешу Вас «обрадовать»: меньше, чем на Pentium 90, игра просто не пойдет. Стандартный минимум — 486/66 — просто не принимается во внимание. А если учесть мощь AI Unreal'a, то и P-90 очень ненадежен. Хотя, возможно, что к выходу игры (первый квартал 1997), машины с частотой 90-133 будут обычным явлением.

Что такое MMX?

Unreal — это первая компьютерная игра, которая разработана с возможностью использования технологии MMX, а Epic — первая компания, использовавшая систему MMX. Так что же это такое?

Технология Intel MMX дает возможность Pentium'у управлять огромной информацией с помощи единой директивы. *«MMX одним инструктажем руководит 16 операциями,»* — объясняет Marc Rein, вице президент Epic. — *«Если Вы сможете это использовать, Вы усовершенствуете игру в 4 раза. Это значит, что в Unreal на той же скорости процессора, но уже с MMX 24-bit вместо 8-bit color (16 млн. цветов вместо 256 «стандартных»). Вы обнаружите разницу дня и ночи.»*

Результат превосходит всякое воображение: тени и свет, оттенки, лунный свет и полумрак. С этой технологией каждый объект обладает 256 красками цветовой палитры, вместо той одной, которая у Вас была раньше. Она также позволяет использовать действительно внушительный звуковой эффект в 44кГц.

Но не беспокойтесь — **Unreal** вовсе не требует обязательного использования спецтехнологии. Она была создана для 256 color/Pentium, просто те, у кого будет MMX получат привилегии (хотя это и нечестно по отношению ко всем остальным).







PC CD ROM

Если Вы хотя бы изредка используете компьютер не только для работы, но и для развлечения, то название такой фирмы как **Sierra** должно звучать для Вас как музыка. Несомненным является тот факт, что все продукты этой фирмы отличаются высоким качеством, ненавязчивым юмором, оригинальным сюжетом, прекрасной графикой и удобным интерфейсом. За примерами далеко ходить не надо — вспомним хотя бы **Battle Bugs**, **Lode Runner**, **The Incredible Machine-3...** Ну, и особенно яркими получаются у **Sierra** игры жанра quest. Примеров тут тоже можно привести предостаточно — **Space Quest**, **Larry Leisure Suit** и т.д.

Но ничто не вечно под луной. Время неумолимо бежит, и уходят из нашей жизни такие еще совсем недавно близкие сердцу понятия, как **VGA** графика и **PC speaker**. На смену им приходят словечки типа **Hi Color** и **Sound Blaster AWE32**. Поэтому сейчас не пользуются популярностью игровые продукты, в которых отсутствуют первоклассное видео (или не менее качественная компьютерная графика), оцифрованный звук. Помимо этого возросли требования к увлекательности сюжета, простоте интерфейса. Короче говоря, угодить привередливому игроману становится все сложнее и сложнее.

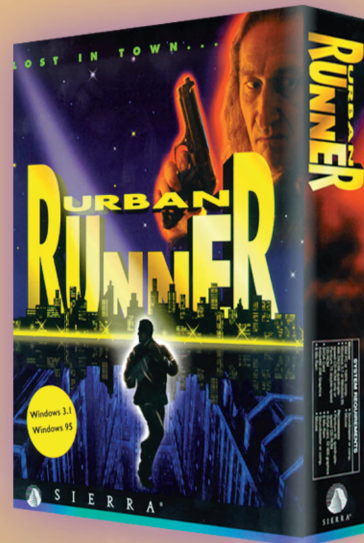
Итак, мы переходим к главной части нашей статьи, которая будет посвящена новой игре от **Sierra** под названием **Urban Runner**. Задолго до появления игры на прилавках многие уже слышали об этом продукте, благо **Sierra** на рекламу не поскупилась. Больше того — эту игру ждали, и ждали с нетерпением. Почему? А очень просто: представьте себе, что Вы будете участвовать в самом настоящем интерактивном **quest**'е, который максимально использует все прелести мультимедиа. Вас ждет 180 часов реального, почти полноэкранного видео, прекрасные актеры (для игры работали 25 актеров!), великолепный звук и приятная ненавязчивая музыка. Звучит довольно заманчиво, но... так оно и есть — все идеи авторов были





Михаил ДОРОФЕЕВ

URBAN RUNNER



Тема:	**Adventure**
Издатель:	**Sierra**
Разработчик:	**Sierra**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM**
Цена:	**$70**

прекрасно воплощены — и перед нами великолепная игра, которая занимает целых четыре компакт диска.

Возможно, не совсем правильно называть Urban Runner quest'ом. Игра, по большому счету, является некоторой смесью жанров, в которой основным все же является quest. Сами авторы определили жанр игры как adventure, т.е. приключенческий, что, в общем, верно, но слишком уж неопределенно.

Теперь самое время рассказать о сюжете игры. Что ж, добро пожаловать в городские джунгли... Для начала обратимся к небольшой статье из Sierra Gazette под громким заголовком «Таинственное убийство в сауне...». Вот ее содержание: «Тело Маркоса (Marcos), известного торговца наркотиками, было найдено этим утром приблизительно в половине одиннадцатого одним из работников сауны. Работник поднял тревогу, и буквально через несколько минут полиция прибыла на место преступления. Расследование этого жуткого происшествия было поручено талантливому инспектору Ван Дэйлу (Van Dale). По его словам, убийство могло повлечь за собой огромный скандал, который был абсолютно ни к чему многим влиятельным высокопоставленным лицам. Было не исключено, что власти попытаются закрыть это дело...»

В игре Вы выступаете в роли молодого и очень любознательного репортера по имени Макс (Max). Несмотря на то, что Макс американец, в настоящий момент (т.е. на момент игры) он проживает в столице Франции Париже. Так вот, в то злополучное утро Макс должен был встретиться с ныне покойным Маркосом для обсуждения условий обмена важной информацией. Она была необходима Максу, чтобы заполучить компрометирующие материалы на некоторых лиц из высших эшелонов власти. Наш герой приходит в сауну в назначенное время и... находит торговца наркотиками мертвым. Убитым.

И с этого момента вся спокойная жизнь Макса летит ко всем чертям. Он заработал настоящие неприятности. У него на хвосте, причем далеко не с самыми благими намерениями, убийца Маркоса — жуткого вида длинноволосый тип. В общем, самый настоящий маньяк-убийца. Вдобавок ко всему за Максом охотится и полиция, подозревая его в совершении преступления. Но и это еще не все. Наш герой превратился в живую мишень для головорезов из таинственной преступной группировки. «Что делать, как выжить в этой неравной борьбе?» — вертится в голове Макса. Ответ прост: найти настоящего убийцу и тем самым снять с себя подозрения. Вас будут пытаться остановить, используя для этого любые средства: ловушки, анонимные телефонные звонки и т.п. Опасность таится повсюду... Вы нигде не сможете почувствовать себя в безопасности.



Балансируя между жизнью и смертью, находясь иногда на волоске от гибели, Вы должны проявить стойкость и мужество, оставаясь спокойным и рассудительным даже в самых опасных ситуациях. Тогда удача будет сопутствовать Вам, и вскоре Вы обязательно разоблачите настоящего преступника!

Через некоторое время к Вам присоединится очаровательная немка Ада. Она охотно поможет в выполнении некоторых затруднительных миссий. Только помните — подчас женщины оказываются виновницами многих бед, и вполне возможно, что и у Ады заготовлен для Вас крайне неприятный сюрприз...

Итак, с сюжетом и преамбулой все более-менее понятно. Теперь давайте немного поговорим о самой игре. Если смотреть со стороны, то игра смахивает на самый настоящий фильм, по жанру — триллер в стиле Хичкока. Как и полагается хорошему триллеру, Urban Runner держит в постоянном напряжении и не отпустит Вас до тех пор, пока вы не доберетесь до финала.

Игра очень динамична. Счет времени идет буквально на секунды. Борьба за жизнь будет крайне непростой. Приведем такой пример. Вы открываете дверь и видите, что в кресле комфортно расположился здоровенный парень с большим пистолетом. Он явно поджидает Вас. Не думайте, что киллер будет бездельничать — пройдет примерно восемь-десять секунд и прозвучит выстрел, звук которого может стать последним, что Вы услышите в этой жизни. Так что действовать придется решительно и быстро.

Предвидим у читателя резонный воп-







рос о том, можно ли сохраниться в процессе игры. Конечно, можно. Как это сделать, мы расскажем чуть ниже.

Когда заканчивается какой-либо видеофрагмент, на экране появляется курсор, который может принимать три различных формы в зависимости от своего местоположения. Если это кисть руки с вытянутым указательным пальцем, то с предметом, на который наведен курсор, можно что-либо сделать. Когда указательный палец согнут, то данный предмет служит не более чем интерьером, и использовать его нельзя. Наконец, если курсор принимает форму стрелки-указателя, то наш герой может двигаться в соответствующую сторону. Вот и все. Осталось только щелкнуть на левую кнопку мыши, и Макс перейдет к действию. Правая кнопка служит для вызова **Inventory** — списка тех предметов, которые имеются в Вашем распоряжении. Как видите, управление совсем несложное.

Установите курсор на самый верх экрана, и перед Вами появится небольшой пульт управления, по внешнему виду смахивающий на пейджер. На нем Вы увидите несколько кнопок, которые выполняют следующие действия:



- **Inventory** — список предметов, находящихся в Вашем распоряжении. Его можно вызвать также нажатием правой кнопки мыши.

- **Memory** — здесь содержатся планы зданий, карты и прочая полезная информация.

- **Management** — служит для сохранения и восстановления игры.

- **Joker** — небольшая подсказка. Вам посоветуют (естественно, на чистом английском языке), как решить текущую головоломку.

- **3D** — служит для детального просмотра некоторого предмета. Для начала выберете его из **Inventory**, а затем наведите на этот значок и щелкните левой кнопкой мыши. Далее можно вращать, приближать или удалять выбранный объект.

- две вертикальные стрелки позволяют переключаться между двумя экранами «пейджера» — один экран служит для управления музыкой (**Music On/Off**) и прерыванием видеороликов (**Esc On/Off**), а второй показывает, насколько Вы продвинулись в расследовании дела (**Progress %**).



В **Urban Runner** применяется один интересный ход: параллельно с Вашими действиями показываются действия других персонажей игры. Так что если Вы увидите, как к комнате, в которой находится Макс, подбирается наемный убийца, то лучше всего быстренько делать ноги.

Ну, и напоследок хотелось бы немного воодушевить тех, кто не шибко силен в английском языке — игра легко проходится и без знания оного. Все загадки легко решаются и подчиняются здравому смыслу, никакой игры слов, полиномов нет и в помине (с ужасом вспоминаем **11th hour**). В общем, на прохождение вряд ли уйдет больше двух-трех дней. Только учтите, коли Вы засядете за игру, не планируйте в ближайшие дни ничего важного — слишком уж игра затягивает, и оторваться от нее будет очень и очень непросто!



Позволим себе несколько практических советов, которые, возможно, немного помогут тем, кому игра показалась излишне сложной.

1. Собирайте все предметы, разговаривайте со всеми персонажами.

2. Пробуйте использовать предметы из **Inventory** на всех объектах окружающей обстановки, хотя поначалу они могут казаться и несовместимыми.

3. Пробуйте использовать один предмет из **Inventory** на другом, вполне возможно, что это поможет Вам в расследовании дела.

4. Не теряйте времени попусту, почаще сохраняйтесь. Хотя это и не обязательно — если Вы потерпите неудачу, нажмите кнопку **Try Again** в основном меню, и Вам будет предоставлена еще одна попытка.

5. Ну, а коли Вы считаете, что ситуация тупиковая, попробуйте попросить совета у джокера.

6. Будьте осторожны с клавишей Esc — прерывание роликов, т.к. часть важной информации может оказаться утерянной.

Успехов вам, друзья, в распутывании этого сложного и темного дела!








Масса видео, прекрасный звук, оригинальный сюжет, простое управление


Возможно игра покажется слишком простой для профессионалов жанра quest


Настоящий интерактивный видеофильм с захватывающим сюжетом



S.T.O.R.M.

Михаил ДОРОФЕЕВ



Тема:	**Стратегия, колонизация**
Издатель:	**Blue Byte Software**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM**
Другие платформы:	**Sony PlayStation, Sega Saturn**
Цена:	**$60**

Если Вы являете поклонником Science Fiction (научной фантастики), то наверняка замечали, что многие произведения этого жанра начинаются примерно со следующих слов: "Земля, год..." и дальше указывается какое-нибудь далекое столетие, а может быть даже и тысячелетие. Что ж, не буду и я мудрствовать лукаво, и начну свой рассказ с этих же слов. Только не будет залезать в эти дремучие дебри далекого будущего, а возьмем что-нибудь более близкое.

Итак, планета Земля, год 2055. Подсознательно рисуем картины радужного будущего. А напрасно. Давайте взглянем повнимательней, как же выглядит наша голубая планета в этот год... Атмосфера почти полностью состоит из ядовитых газов и паров. Люди вынуждены дышать через специальные респираторы. Но и это не самое страшное. Куда страшнее то, что исчерпаны все природные ресурсы — нефть, газ, уголь, радиоактивные ископаемые... Земляне на пороге глобального энергетического кризиса, существование человеческой расы поставлено под угрозу. Виной этому страшный XX век, последствия которого и переживают наши потомки.







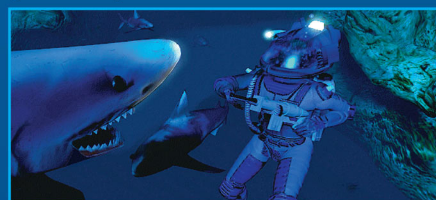
Но человечество не собирается так просто сдаваться. Предпринимаются решительные меры для предотвращения надвигающейся катастрофы. На орбиту Земли запущен специальный космический корабль — гордость и последняя надежда землян. На нем установлено сложное оборудование, основное назначение которого поиск альтернативных источников энергии. Надежды человечества оправдались — такой источник найден. Только добраться до него будет очень непросто — он расположен на глубине несколько тысяч метров в Ледовитом океане.

К источнику отправляются два батискафа, но оба терпят крушение. К новой экспедиции готовятся более тщательно — итог колоссальной работы новый батискаф S.T.O.R.M. На его борту находится мощный компьютер, а также целый комплекс научно-исследовательского оборудования.

Ваша задача - найти источник энергии, который так нужен миллиардам землян.

Итак, представляем Вам новую игру — STORM. В ее разработке принимали участия такие компании как American Softworks Corp. и Virtual Studio. Как Вы понимаете, вышеизложенный сюжет взят именно из этой игры.

Что же из себя представляет STORM? Это отличная аркадная игра с фантастической графикой и морем анимации. Все заставки выполнены в виде красочных роликов, да и сам процесс игры больше напоминает один большой фильм про отважных подводников.



Основная задача игры, как я уже говорил, найти источник энергии. Вы управляете батискафом STORM, на борту которого помимо различных научных приборов установлено и мощное оружие, которое, поверьте, не будет бездействовать. На вашем пути встретится масса препятствий, коварных ловушек и т.п. В общем, придется нелегко.

Но глубины моря хранят в себе и множество полезных вещей, например, дополнительную амуницию к плазменным пушкам, энергетические батареи для защитного поля и т.д. Откуда они там взялись — это вопрос второй, главное, что они есть.

Если Вам надоело управлять батискафом, можете покинуть его пределы и немного поплавать в скафандре. Особенно удобно запускать такого скаута-подводника для разведывания окрестностей.

Вот пожалуй и все. Напоследок скажу, что игра довольно сложная и в основном рассчитана на профессионалов-аркадников, т.е. на младший и средний школьный возраст. Более зрелым игроманам будет гораздо интересней наблюдать за игровым процессом со стороны.



+ Отличная SVGA графика, фантастическая анимация

− Аркада — она аркада и есть

= Отличная игра. Оригинальная тема (подводный мир), масса динамики и анимации

5









Heart of Darkness

Тема:	**Приключение/бродилка**
Издатель:	**Virgin Interactive Entertainment**
Разработчик:	**Amazing Studio**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM WINDOWS '95, SVGA**
Другие платформы:	**Sega Saturn, Sony PlayStation**
Выход:	**осень 1996 года**

В течение трех лет в **Amazing Studio** шла работа над игрой. Первоначально игра планировалась как дружеское развлечение, попросту — как занимательное времяпрепровождение для самих разработчиков, без расчета на массовую аудиторию. Однако, к проекту подключались все новые и новые люди, отнюдь не новички в своем деле. Об игрушке становилось известно за пределами «тесного семейного круга», а та планка качества, на уровень которой поднималась игра, стала сюрпризом для самих **Amazing Studio**. И после того, как игру подписала под контракт мощнейшая дистрибьюторская компания Virgin, вопрос о грядущем успехе **Heart of Darkness** как всемирного хита стал практически решенным.

По словам одного из основателей **Amazing Studio**, Эрика Чаи (**Eric Chahi**), люди, придумывавшие игру и воплощавшие ее в жизнь, хотели сделать нечто, во что им самим бы понравилось играть. Нечто, что им самим нравилось бы видеть на своих домашних экранах.

И в дополнение к этому они решили рискнуть, и попытались соединить стиль видеоигр с кинематографическим стилем. Вдохновленные динамикой и энергетикой таких фильмов, как «Индиана Джонс» Спилберга, «Назад в будущее» Земекиса и «Звездные войны» Лукаса, они попытались создать нечто похожее на компьютерах.

И даже более того. Помните, какой прорыв пару лет назад совершил диснеевский «Аладдин» из мира мультипликации в мир большого кино? С помощью стандартных мультипликационных средств был сделан мультфильм, использовавший характерные только для кино ходы — движение камеры, разноплановый монтаж, различные ракурсы и т.п. Мультфильм выдвигался на «Оскара» как лучший художественный фильм года — что можно еще добавить к этому?!



Однако, сделанная по «Аладдину» компьютерная аркада не отличалась ничем особенным, кроме как приятной графикой и неплохим чувством юмора.

И вот теперь **Amazing Studio**, должно быть, решили повторить сделанный мультфильмом прорыв, но только в формате игровых приставок и персональных компьютеров.

Amazing Studio, по словам упомянутого выше Эрика Чаи, не хотели, чтобы их персонажи выглядели как высокотехнические трехмерные компьютерные структуры, нацеленные на то, чтоб радовать наметанный глаз опытного программиста, знающего, по каким технологиям и на каких системах они сделаны. В **Heart of Darkness** Вы увидите не суперреалистичные текстуры, но словно бы нарисованные кистью пейзажи, не оцифрованных реальных актеров, но забавных красочных существ, словно бы сошедших с экранов самых качественных мультфильмов. И при всем при этом, **Heart of Darkness** претендует на то, чтобы выглядеть едва ли не как интерактивный видеофильм. Как мультфильм, способный поспорить с любой кинопродукцией. В специализированных иг-

ровых журналах игра сейчас почитается как новый жанр, прозываемый «interactive action».

Heart of Darkness исследует глубочайшие страхи ребенка. Приключение начинается, когда мальчик видит свою собаку (у собаки несколько странное имя — Виски /**Whiskey**/) исчезающей под покровом тьмы. С этого момента, он должен будет встретиться со зловещими силами тьмы, пройти через множество испытаний и, преодолев свой страх перед темнотой, свойственный всем детям, найти и спасти своего четвероногого друга. И не забудьте, что это не сага на тему готических ужасов, а совершенно потрясающий по графике и увлекательности мультфильм, в котором нет ни капли жестокости, свойственной большинству сегодняшних интерактивных игрушек!

Впрочем, **Heart of Darkness** не является чисто интерактивным, как, например, продукция **American Laser Games** («**Mad Dog McGree**» и пр.).

Помните, были такие снискавшие себе огромную популярность двумерные аркады, как **Flashback** и **Another World**? Если да, то Вы близки к тому, чтобы ухватить основную идею **Heart of Darkness**.

Обратимся же к самому **Heart of Darkness**. Итак, после несколько тяжеловатого приземления, Энди (**Andy** — так зовут главного героя) обнаруживает себя в совершенно ином мире. Побродив по округе и немного освоившись, он вскоре понимает, что виновником исчезновения его друга является не кто иной, как Властелин Тьмы собственной персоной. Что касается Властелина Тьмы, то он характеризуется нелюбовью к маленьким детям (что-то по типу Фредди Крюгера), особенно, когда те вмешиваются в его зловредные планы. И, соответственно этому, он намеревается наделать Энди столько бед и наставить столько препятствий, сколько только сумеет. Кстати, сам Властелин родом, конечно же, из другого измерения!

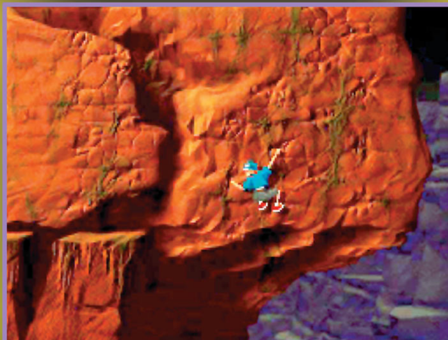
Что ждет Энди — найти своего друга либо же вечно блуждать среди адовой вечности?.. Ему предстоит решить тучи головоломок и ребусов и сразиться с воинами Тьмы, которые преданно служат Властелину и приходят в восторг от одной перспективы получить Энди на ужин.

И вот тут-то и наступает час для **Flashback**. Энди противостоит нехорошим парням в жанре двумерной аркады, будучи вооружен убийственным оружием. И все это нарисовано гораздо красочнее и интереснее, чем едва ли не все, что в аркадном жанре было до того!

Чтобы проследить корни **Heart of Darkness** , обратимся ненадолго к истории разработчиков игры.

1992 год. **Delphine Studios** выбрасывают на рынок **Another World** в формате **Sega MegaDrive** (позже появится его версия для **PC**). Мир потрясен качеством графики **Another World**; в абсолютном большинстве специализированных журналов игра получает почти что мак-







PC CD ROM Win95 CD Mac CD



симальные рейтинги.

В том же году. Разработчик **Another World** Эрик Чаи уходит из **Delphine Studio** и начинает работать над новым проектом. Проект получает рабочее название **Heart of Darkness** (Сердце Тьмы). Название, выглядевшее вполне кассовым.



В том же году. Успех **Another World** служит стимулом для появления подобного ему хита — **Flashback**, который также первоначально выходит в формате **Sega MegaDrive**. И вновь, мир оказывается покорен потрясающими графикой и увлекательностью игры.

И вновь — в том же году. Программист **Flashback** Фредерик Савоир (**Frederic Savoir**) заканчивает свою деятельность на Delphine и присоединяется к Эрику Чаи, чтобы образовать **Amazing Studio**. Вскоре к ним присоединяются почти все, кто участвовал в создании **Flashback**.

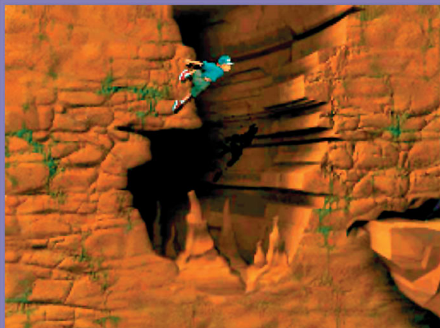
1995 год. **Amazing Studio** начинает показывать результаты своего трехлетнего труда. Достигнутое ими качество графики оказывается более чем внушительным.

И, наконец, 1996 год. **Sega** готова реализовать игру на **Sega Saturn** — с этого момента появление **Heart of Darkness** на прилавках планируется именно в этом формате. Начинается массовая рекламная кампания по подготовке публики к появлению **Heart of Darkness** в продаже. И еще некоторые любопытные факты, касающиеся игры.

Когда поползли слухи о том, что готовится игра с уникальным зрительным рядом, **Amazing Studio** удостоились того, что их посетил сам Стивен Спилберг («Парк Юрского периода», «Инопланетянин», «Челюсти», — режиссер номер один американского кинематографа). Мастер кино был до того потрясен достижениями группы, что попросил показать ему, как все это делается на компьютерах (разумеется, его просьбу уважили). В результате всего этого поползли новые слухи, что готовится совместный проект **Amazing Studio** и Спилберга. Вплоть до того, что некоторые уже ждали скорого появления полнометражного приключенческого фильма под названием «**Heart of Darkness**». Воистину, человеческий язык не знает преград! Хотя, с другой стороны, кто знает, как оно будет? Может, такой фильм и вправду поя-







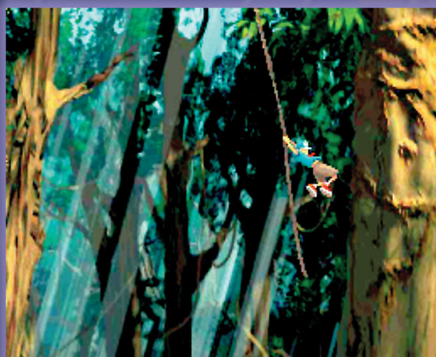
вится. А более вероятно — мультфильм, ведь продюсировал Спилберг как-то мультик про маленького динозавра...

Но вернемся к Энди. Хотя он и оказался в царстве Тьмы, пейзажи здесь отнюдь не темные, а в основном ярко освещенные и радующие обилием красок. Чтобы составить себе впечатление о том, как они выглядят, Вам достаточно будет приглядеться к сопровождающим эту статью кадрам из игры.



Местность не имеет ничего общего с Землей — соответственно, и населена она всяческими нереальными сказочными персонажами. Например, огромными плотоядными цветами, избежать которых бывает не так-то и легко. Кроме как путешествие по ровным поверхностям и соединяющим уровни лестницам, Энди предстоит плавание под водой, лазанье по горам, и многое другое.

Кинематографические сцены сменяют аркадные планы не резко, как в большинстве интерактивных видеоигр, когда экран на несколько секунд гаснет, и зритель напряженно ждет, что же будет дальше. В **Heart of Darkness** чаще всего происходит мягкий наезд камеры на Энди или другой требуемый по сюжету персонаж, так что игрок еще какое-то время думает, что продолжает управлять героем, хотя на самом деле уже давно как началась очередная анимационная вставка.





Разделение на аркаду и мультипликационный видеоряд в **Heart of Darkness** довольно четкое, однако, так оно и лучше. Посудите сами, что это была бы за аркада, если б каждые две минуты происходили диалоги и прочее подобное!

Очевидно, что для интерактивного видеоряда звук имеет не меньшее значение, чем изображение, а подчас даже большее. И надо сказать, что в **Amazing Studio** к записи звукоряда подошли со всей возможной серьезностью. Группу не устроило самое лучшее студийное оборудование, и для записи был приглашен целый оркестр. Кроме того, им помогал Брюс Бротон (**Bruce Broughton**), работающий в Голливуде над анимационной продукцией. И результат получился великолепный: кристально чистый звук, какому позавидует немало кинофильмов.



Производство **Heart of Darkness** стоило 1 миллион долларов. Игра сейчас победоносно шествует по игровым приставкам, и в самом скором времени обещается быть на **PC**. По нашему мнению, она будет интересна не только любителям аркад, но и всем, кто ценит действительно хорошие игры.

Рекомендуется и детям, и взрослым в равной степени.




Потрясающая мультипликационная графика


Уж слишком красивая графика!


Вероятно, открытие нового жанра

5



Conquest of the New World



Денис КОНЯЩЕНКО

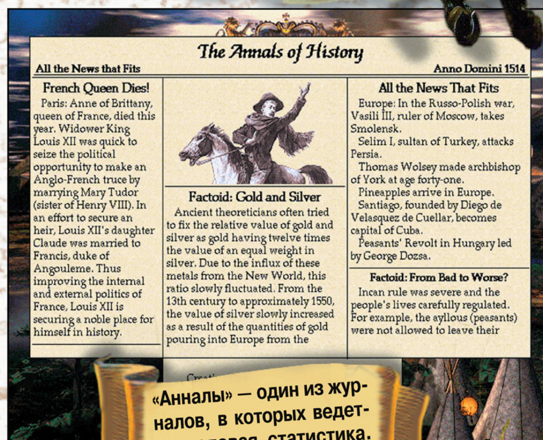
Тема:	Стратегия
Издатель:	Interplay
Разработчик:	QuickSilver Software
Требования к компьютеру:	486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM, SVGA
Цена:	$70



В последнее время фирма Interplay издает замечательные игры. Таковой является и **Conquest of the New World**, которая продолжает славные традиции пошаговых стратегических игр типа Civilization, но, вместе с этим, привносит в устоявшийся жанр много нового. Сюжет игры очень прост. В 15 веке европейцам стало тесно и неуютно на своем континенте, лезть в леса и снега России им не хотелось, поэтому они дружно двинулись искать земли, позднее названные Новым миром. Огромные его просторы, разместившиеся аж на двух континентах, оказались лакомым кусочком для торговли и заселения. Итак, Новый мир — это Америка 15-16 столетия, так что на Вас не выскочит какой-нибудь сказочный монстр, убить которого никак невозможно. Все армии реальные и ничем не отличаются от тех, что существовали в то время, то есть мушкетеры, конницы и артиллерии.

В начале игры приходится выбирать, какую страну Вы будете представлять. В игре можно быть англичанином, французом, испанцем, голландцем и т.д... Игра, к сожалению, не очень соответствует историческим реалиям, например из-за того, что на самом деле экспедиции от каждой страны в течение 15-16 веков совершались несколько раз, а здесь дается лишь одна попытка. Тем не менее, она (игра) дает почувствовать романтику и тяжелый быт колонизации новых территорий.

Игра начинается с того, что деревянный кораблик с колонизаторами, отрядами солдат и провизией пересекает Атлантический океан и приплывает к землям Нового мира, которые и предстоит колонизировать. Земли конечно же богаты металлами, золотом, лесом и очень плодородны — всем этим следует торговать, покупая взамен товары, необходимые любому европейцу, или строя дополнительные армии. На



The Annals of History

All the News that Fits — Anno Domini 1514

French Queen Dies!
Paris: Anne of Brittany, queen of France, died this year. Widower King Louis XII was quick to seize the political opportunity to make an Anglo-French truce by marrying Mary Tudor (sister of Henry VIII). In an effort to secure an heir, Louis XII's daughter Claude was married to Francis, duke of Angouleme. Thus improving the internal and external politics of France, Louis XII is securing a noble place for himself in history.

Factoid: Gold and Silver
Ancient theoreticians often tried to fix the relative value of gold and silver as gold having twelve times the value of an equal weight in silver. Due to the influx of these metals from the New World, this ratio slowly fluctuated. From the 13th century to approximately 1550, the value of silver slowly increased as a result of the quantities of gold pouring into Europe from the

All the News That Fits
Europe: In the Russo-Polish war, Vasili III, ruler of Moscow, takes Smolensk.
Selim I, sultan of Turkey, attacks Persia.
Thomas Wolsey made archbishop of York at age forty-one.
Pineapples arrive in Europe.
Santiago, founded by Diego de Velasquez de Cuellar, becomes capital of Cuba.
Peasants' Revolt in Hungary led by George Dozsa.

Factoid: From Bad to Worse?
Incan rule was severe and the people's lives carefully regulated. For example, the ayllous (peasants) were not allowed to leave their

«Анналы» — один из журналов, в которых ведется деловая статистика. Появляются в момент хода противника (AI).



New Plymouth. Столица моих владений в самом начале игры.

Меню торговли: Вы можете зарабатывать деньги, продавая товары в метрополию. Можно торговать с индейцами, осуществлять бартер с иностранными колониями или перевозить товары.



каждом шаге как правило решаются три задачи: исследование материка, сражения и управление поселением. Все достигнутое Вами на предыдущем шаге высвечивается в «Колониальной газете» — независимом органе печати колонистов. Довести игру до победного конца можно, если исследуя континент, давать новым рекам и горам имена, становясь бизнесменом, производить и продавать различную продукцию, а можно и просто воевать, захватывая или разрушая другие поселения. Но лучше совмещать все три эти действия. Очень удачным в игре оказалось то, что масштаб карты можно менять. При максимальном увеличении становятся видными фигурки людей, усердно трудящиеся для процветания колонии. Особенно мне понравились действия рыбака, лихо вылавливающим рыбу и время от времени испуганно вскакивающим из-за появления акулы. SVGA-режимы и изометрическая проекция стали де-факто в стратегических играх, но вот способ перемещения фигурок по карте очень необычен: приходится указывать начальное и конечное их положения, обозначаемые белой линией. Первое впечатление от такого управления фигурками негативное, однако, когда привыкаешь, то оказывается, что это единственно правильное решение. Выделив несколько фигурок, которые находятся далеко друг от друга, можно указать точку на карте, и они двинутся к ней.

Игра за индейцев. К северу от моего города расположена деревня, которую только что захватили специально посланные воины.

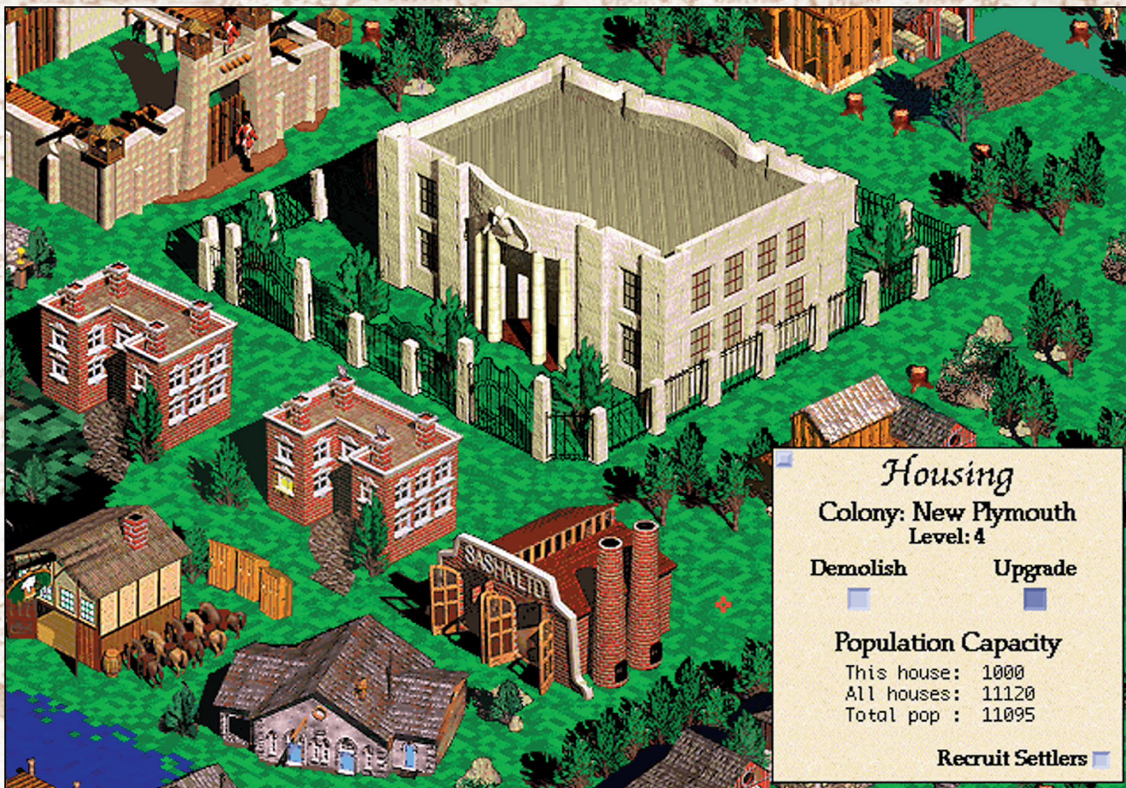
Управление игрой в основном возлагается на мышь. С ее помощью можно давать команды войскам, ис-

Вождь Тунан покидает New Plymouth с потерей 10 единиц живой силы. По «дереву» списка войск можно увидеть, что Кабот и другой вождь находятся в форте для защиты города.

следователям или колонизаторам, расширять колонию. Меню программы не перегружено функциями и представляет собой несколько кнопок. Кнопка **Mission** напоминает Вам, что предстоит сделать в этой игре. Кнопка **Next** активизирует следующую фигурку на карте. Кнопки **In**, **Out** меняют масштаб отображения карты, соответственно уменьшая или увеличивая его. Наконец, кнопка **Menu** открывает окно с дополнительными функциями игры, из которого можно завершить шаг, сохранить игру, получить сведения о Вашем поселении и его численности. Двойной щелчок мышью по фигурке или зданию открывает окно с ее статусом, например, для исследователей в окне показано, сколько им еще осталось пройти.

Также в конечной версии игры есть следующие опции:

— Генерация случайных миров, каждая новая игра будет протекать иначе.
— Игра до 6 игроков по сети или через модем.
— Расширенные опции для торговли и дипломатии.
— Игры по конкретным сценариям.
— Настраиваемые поля сражений.



Колониальный город развитый до 4 уровня.

Сравнивая **Conquest of the New World** с другими играми, находишь, что эта игра чем-то лучше, обладает какими-то скрытыми притягательными силами, впрочем есть и недостатки. Как и в Civilization необходимо строить и развивать поселения (там — города, здесь — колонии). Достоинством является детальная прорисовка зданий и анимация крестьян и ремесленников при максимальном увеличении. При постройке нового здания Вы указываете его положение, однако здесь недостаток таков, что можно строить лишь на равнине, а способа устранять холмы почему-то не предусмотрено. Как и в Warcraft, здания и войска можно «апгрейдить», но при этом количество ресурсов, затрачиваемых на обновление, гораздо большее (золото, металлы, лес, зерно и пр.) Сходство с Warcraft проявляется еще и в том, что солдатики двигаются параллельно, но, к сожалению, при досрочном завершении шага, они так и не добираются до своего места назначения. Это означает, что в начале очередного шага сперва надо ходить фигурками, а лишь потом заниматься делами колонии.

Идея сражения заимствована из WarHammer, то есть протекает не до последней капли крови. Армии мож-



Датчане основали колонию вдоль береговой линии на восточном крае карты. Видно, как французские первопроходцы и корабли (голубые квадратики) исследуют район. Таблица показывает мой личный счет в игре (за англичан).



Неправильное расположение сил индейцев привело к их полному уничтожению.



Один из вариантов неправильного расположения войск (со стороны французов). Индейцы воспользовались открытым левым флангом и нанесли достаточно сильный вред.

но выводить из битвы (они сами, получив ранение, отступают), перемещать на соседние клетки. Когда Вы чувствуете, что терпите поражение, можно сдаться и уйти с поля битвы. Военные действия в игре — совершенно особый мир, о котором следует рассказать подробнее. Бои происходят на небольшой карте, состоящей из 12 клеток (4x3). Войска, которых всего три разновидности: мушкетеры, конница и артиллерия, по очереди двигаются по клеткам, при этом лишь конница ходит на две клетки. Результаты сражения зависят не столько от силы противника, сколько от правильного расположения войск. Бой считается выигранным (или проигранным), если захвачена клетка с флагом.

В заключении совет — если Вы любите полувоенную, полугражданскую стратегию, то попробуйте **Conquest of the New World**, игра не может не понравиться. Те, кто любит только воевать тоже не останутся без дела. В игре есть специальные режимы, где развитие колонии сведено к минимуму, зато можно вдоволь пострелять из ружей и пушек. Одним словом, великолепная игра, к которой возвращаешься вновь и вновь, до тех пор, пока не выйдет что-нибудь новенькое.





Сражение между испанцами и французами с использованием опыта прошлых битв. Французские войска прорвались на левом фланге и атакуют ставку испанцев, но в тоже время французский флаг не защищен. В результате чего следующим ходом испанцы выигрывают сражение.





+ Стратегическая игра с прекрасной трехмерной графикой

= Пошаговый режим и непривычное управление

≡ Вам понравится ТАК колонизировать Америку





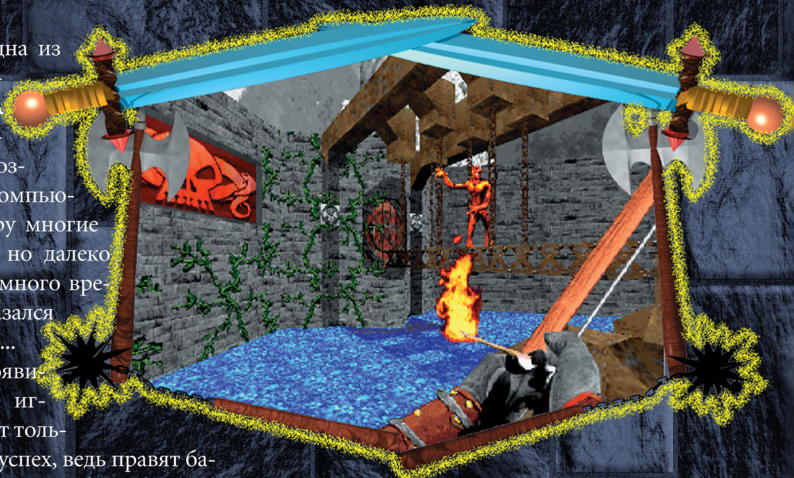
Witchaven II

Юрий Поморцев & Денис Давыдов

Тема:	**Стрелялка от первого лица)**
Издатель:	**Capstone**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-х CD-ROM**
Цена:	**$70**

Да... **Doom**, безусловно, взбудоражил не только пылкие умы любителей поиграть, но и всех тех, кто эти игры производит. Сколько же action-игр сделано? Много. А сколько из них пользуются популярностью? Гораздо меньше...

Конкуренция в жанре **action** довольно большая. Выживают лишь сильнейшие, т.е. наиболее интересные и оригинальные экземплярчики. К подобным можно смело отнести и **Witchaven**. Основные идеи этой игры отличались новизной и неординарностью. Во-первых, это относится к сюжету — эдакое мрачное средневековье. Во-вторых, в **Witchaven** использовался новый подход к применению оружия. В основном оно было ближнего действия (что, однако, далеко не всеми было воспринято на «ура» — вопрос «где же мой любимый винчестер?» стал почти риторическим). И в-третьих, это была одна из первых игр, где использовалась **SVGA** графика. И, как следствие этого, резко возросли требования к компьютеру. В итоге, на игру многие обратили внимание, но далеко не все посвятили ей много времени — **DOOM** оказался все же милее и ближе...



Не так давно появилось продолжение игры — **Witchaven 2**. Вот только будет ли он иметь успех, ведь правят балом сейчас такие хиты, как **Duke Nukem 3D** и **Quake**?

По сравнению с первой частью, интерфейс игры практически не изменился, добавились новые противники, немного изменилась магия, хотя в основном все осталось по-старому.

Первым и неоспоримым достоинством **Witchaven 2** является великолепная **SVGA** графика. Это относится, в основном, к потрясающей прорисовке всех объектов и пейзажей — представьте себе на секун-

дочку полуразрушенную церквушку рядом с погостом (естественно, темной ночью), а для полноты картины добавьте замогильный вой разъяренных монстров. Жутковато, неправда? Но все это блекнет перед фантастически качественной прорисовкой Ваших противников. Их движения очень реалистичны и достаточно плавны. Бой в **Witchaven 2** сильно отличается от боев в других action-играх, это больше похоже на сражение в каком-нибудь **Street Fighter** — Вы пытаетесь ударить мечом, противник легко уходит от удара и начинает молниеносную контратаку, а Вы, в свою очередь, отбиваете ее и атакуете вновь... Это настолько захватывает, что Вы даже испытаете некоторое разочарование, когда увидите, как враг, истекая кровью, медленно оседая или резко падая на колени, забьется в предсмертной агонии.



Теперь предвидим вопрос: «Ну, а почему же мы не видим **Witchaven 2** в топ-списках хит-парадов? Если все так, как Вы написали, то игра должна стать сверхпопулярной...». Ну, что же, Вы коснулись больной темы — есть в **Witchaven 2** ряд неприятных моментов, сильно портящих впечатление. Мы были просто уверены, что на **Pentium 90** с 16 мегабайтами памяти и быстрой видеокартой игра будет работать достаточно быстро (**Duke Nukem 3D** просто «летал» на этой машине). Но нас ждало большое разочарование — **Witchaven** явно не хватало мощности даже этого компьютера. В конечном итоге пришлось остановить свой выбор на **Pentium 133**, но вряд ли каждый сможет это себе позволить... На медленных машинах сразу теряется вся прелесть игры, драться с противником (который, кстати, очень мобильный) практически невозможно. Изображение двигается рывками, неравномерно — в общем, пагубное зрелище. Но и это не все. За что мы все так любим action-игры? Правильно, за возможность поиграть по модему или сети. В **Witchaven 2 multiplayer**-игра крайне усложнена. Ладно, предположим, вполне реально найти у друга хороший компьютер, удовлетворяющий требованиям игры, но вот найти две (или больше) подобных машины гораздо сложнее. Но, пусть свершилось чудо, и два компьютера найдены. Что дальше? А дальше Вас ждет большое разочарование. Из дальнобойного оружия попасть в противника практически невозможно — это Вам не винтовка, это какой-нибудь топор — пока он долетит... Остается рубиться на мечах, так как и магия против человека-соперника малоэффективна. Но и тут победителем становится лишь тот, кто более усердно жмет на клавишу **Ctrl** (удар). Все это быстро надоедает и никакого удовольствия от такой игры не получаешь. То ли дело **DOOM** или **Heretic**!



В общем, замечаний множество. Вот, кстати, еще один пример. Вы начинаете игру в жутком месте — буквально один неосторожный шаг, и Вы падаете на раскаленную лаву, по которой, вдобавок ко всему, бегает несколько сильных монстров. Вот и судите, в свете вышесказанного, почему игра не претендует на лидерство в хит-парадах даже своего жанра.

Подводя итоги, скажем следующее. Если Вы счастливый обладатель мощного мультимедийного компьютера, то советуем посвятить какое-то время на освоение и прохождение игры. Вполне возможно, что красивая графика и ярко выраженный стиль игры произведут на Вас впечатление и Вы станете поклонником **Witchaven 2**. Но если нет... то, как говориться, на нет — и суда нет. Лучше поиграйте во что-нибудь менее требовательное. Например **Quake** или **Duke Nukem 3D**. Вероятнее всего, впечатлений будет гораздо больше...







Прекрасная графика, оригинальный сюжет.

Высокие аппаратные требования и непривычный бой.

Неплохая action-игра, однако значительно уступающая Duke Nukem 3D и Quake



Михаил ДОРОФЕЕВ

Close Combat



Тема:	**WarGame в реальном времени**
Издатель:	**Microsoft**
Разработчик:	**Atomic Games**
Требования к компьютеру:	**Pentium, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM WINDOWS '95, SVGA**
Выход:	**лето-осень 1996 года**



Несомненно, игры жанра WarGame (военная игра) в реальном времени великая вещь! Они пользуются огромным спросом, несмотря на то, что компьютерный рынок постепенно насыщается подобными игрушками.

Именно о подобном продукте мы и поговорим. Недавно нам была представлена игра от Microsoft и Atomic Games под красивым названием **Close Combat** (ближний бой). Сразу отметим, что Close Combat не совсем обычная игра, не похожая на WarCraft и Command & Conquer. Скорее, аналогию можно провести с небезызвестным Iron Cross.

Итак, с одной стороны **Close Combat** — WarGame в реальном времени, с другой — совершенно не похожа на привычные игры этого жанра. Тогда что же это?

Close Combat можно назвать военным симулятором. Да, как и в WarCraft и в C&C, Вы управляете боевыми единицами, воюете с врагом, обиваете атаки и атакуете. Но сам бой выглядит куда более реально. Начнем с того, что Вы ведете борьбу не в далеком прошлом и даже не в недалеком будущем — все события игры вполне реальны, в игре рассматривается заключительный период Второй Мировой войны, когда немецкие войска наиболее агрессивную и ожесточенно отбивались от вражеских атак. Немцам противостоят... как Вы думаете кто? Нет, не русские войска, а американские. Ну и пусть — это не самое главное.

Close Combat — Debriefing

Victory: Germans

This battle was a minor German victory.

Score Summary for American Army	Infantry	Armor	Artillery	Trucks	Terrain
KIA/WIA:	0	0	0	0	---
Captured:	0	0	0	0	2
Points:	0	0	0	0	10

Score Summary for German Army	Infantry	Armor	Artillery	Trucks	Terrain
KIA/WIA:	0	0	0	0	---
Captured:	0	0	0	0	11
Points:	0	0	0	0	105

10 Total American Points — Details — Total German Points 105

No Medals Awarded

Off the Beach: 2 Days; June 6, 3 Days, Across the Aure
Hedgerows!: 20 Days, July 1
Hill 192: 1 Day; 1 Day, Purple Heart Draw; 3 Days, St. Lo
Top bar = Historical date
Bottom bar = Game date
August 1
6 June thru 4 August, 1944

Command Screen | News Reel | Save Replay | Play Next Battle



Но вернемся к нашей теме о реалистичности игры. В сражении участвует самые разнообразные (и совершенно реальные) боевые единицы. Здесь и моторизированные части, как например танки, бронетранспортеры, и пехотные — пулеметчики, гранатометчики, обыкновенные пехотинцы и многие другие.

Недаром в разработке игры принимали участие военные психологи.



К примеру, пулеметчик не будет до последней капли крови посылать свинец во вражеские эшелоны — это Вам не патриотически настроенный орк. Как только этот самый пулеметчик будет серьезно ранен, то он попытается уйти из самого пекла боя; приказы начальства могут быть проигнорированы.

Более того, если отряд находится слишком далеко от своего командира, то его воины могут и не «услышать» приказ, или «услышать» неправильно, и вместо того, чтобы открыть нещадный огонь по врагу, быстренько перейдут в отступление.

Почему-то почти в каждой подобной игре присутствуют воины, под названием «герои». В **Close Combat** герой не наделен сверхъестественными способностями и не сможет в одиночку уничтожить вражескую армию — он просто будет хладнокровно вести себя в самом разгаре сражения.

Каждый unit имеет несколько состояний, в зависимости от самочувствия, патриотического настроя, индивидуальных особенностей и т.п. Наиболее бесстрашны и свирепы берсеркеры, патриоты и фанатики. Раненые, или впадшие в панику солдаты вряд ли будут выполнять Ваши приказы.

Кстати, еще такой интересный момент — в игре нет паузы во время сражения. Причем авторы сделали это вполне умышленно, по их словам «... в игре отдается масса приказов; если Вы играете в **Close Combat** хотя бы десять секунд, то прерывать сражение нельзя, иначе нить действий будет потеряна...».

По сравнению с Iron Cross, боевые единицы заметно «подросли», и из непонятной кучки пикселей превратились в красиво нарисованные, достаточно крупные unit'ы.

Вообще, графика в игре на высоте. Достаточно симпатичный пейзаж, разнообразные территории, качественно прорисованные unit'ы... Звук тоже неплох, но несколько однообразен — слишком уж монотонны непрекращающиеся звуки выстрелов и грохот взрывов.

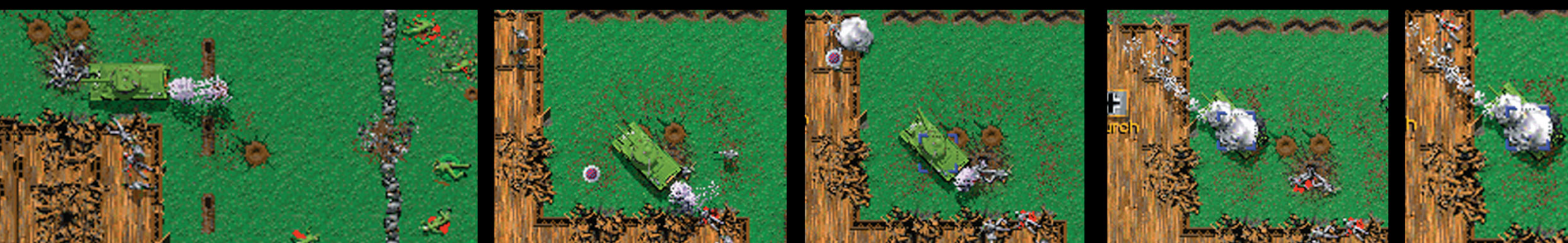
Управление в игре не очень простое, но достаточно удобное и лаконичное. Главное, что все продумано и нет ничего лишнего.

По заявлению авторов, «...компьютер играет абсолютно честно, по тем же правилам, что и Вы...». Но не думайте, что одолеть его будет легкой задачей — отнюдь нет.

Не смотря на то, что игра удалась, она все-таки рассчитана на любителя. Вас ожидает тяжелый и изнурительный бой. Успехов Вам, великие военные стратеги.

+ **Отличная военная симуляция**
– **Игра на любителя**
= **Интересная, реалистичная военная игра в реальном времени**







STAR TRECK DEEP SPACE NINE HARBINGER



Леонид Свиридов

Тема:	**Приключения**
Издатель:	**Paramount Pictures**
Разработчик:	**Viacom Newmedia**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-х CD-ROM**
Цена:	**$65**

Итак, сериал **Star Trek** получил очередное свое воплощение. Если кто не знает, то «**Star Trek**» — это фантастический фильм, выпущенный кинокомпанией **Paramount**. И даже не фильм, а целая плеяда фильмов. Они объединены переходящими из одной части сериала в другую главными героями, путешествующими по Галактике на гигантских космических кораблях. К тому времени — события разворачиваются в 24 веке — человечество уже не только выяснило, что не одиноко в космосе, но и установило торговые, социальные и прочие связи с другими цивилизациями. Поэтому команды кораблей имеют смешанный состав, включающий в себя представителей массы космических наций.

А там, где есть дружественные народы, всегда есть и враждебные. Функцию таковых успешно выполняют зловещие ликозиане, имеющие привычку вынашивать и воплощать в жизнь всяческие коварные замыслы. Действие фильмов основывается на двойном конфликте: во-первых, установление взаимопонимания между представителями разных цивилизаций в пределах корабля, и во-вторых, противостояние с ликозианами и прочими им подобными (кстати, далеко не всегда доходящее до вооруженного столкновения — ведь это все-таки не «Звездные войны»).



Star Trek: Deep Space Nine Harbinger — ни что иное, как банальное перенесение действия с экранов телевизоров и кинозалов на экраны мониторов. На двух компакт-дисках размещается добротно выполненная приключенческая игра, с более-менее реалистично прорисованными интерьерами и реальными актерами, перенесенными в графическую среду. В принципе, на этом можно было бы и закончить. Однако, чтобы не огорчать Вас столь кратким объемом информации, расскажем о нескольких деталях и интересных моментах, связанных с игрой.

Мощный плазмовый шторм повреждает космическую станцию «**Deep Space Nine**», ставя под угрозу выживание ее экипажа. Станция была призвана наладить дипломатические отношения с расой скизиан, вблизи от планеты которых она находилась.

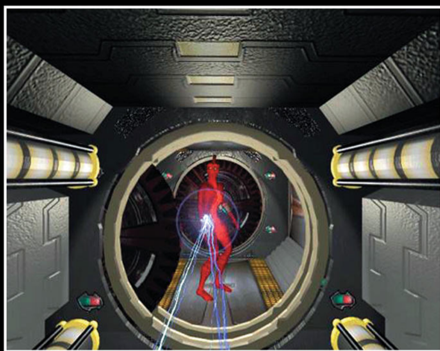
Вы являетесь земным посланником, которому поручено возглавить дипломатическую миссию. На пути к этой станции Вы попадаете под огонь трех кораблей ликозиан. Вам удается оторваться от них и достигнуть орбиты станции, однако корабль, подобно станции, также получает ряд повреждений.

Тем временем на станции обнаруживается, что в период шторма был злодейски убит некто по имени Кэрриг.

Таким образом, помимо проведения ряда ремонтных мероприятий, Вам предстоит заняться поисками убийцы Кэррига. Вы почувствуете себя в роли сыщика и дипломата одновременно — ведь население корабля является интерпланетным, и любые дознания а-ля Шерлок Холмс надо производить в высшей степени осторожно. И все это в итоге выльется в безжалостную борьбу за спасение станции «**Deep Space Nine**» от гибели.

А кроме того, как и предписывается дипломатическому посланнику, Вам доведется поучаствовать в осуществлении той миссии, что была изначально возложена на станцию. А именно, необходимо установить (или









доказать, что это невозможно) контакты с расой скизиан, что будет отнюдь не просто.

Учтите, поначалу игра покажется несколько скучной и слишком затянутой, однако вскоре водоворот страстей и событий, происходящих на станции, заставит по-новому взглянуть на вещи.

Кроме как ходить и разговаривать, Вам придется также и немного пострелять. Как и игрушка Aliens производства **Cryo, Star Trek: Deep Space...** предоставит возможность самому разобраться с некоторыми особо агрессивными личностями (как внутри корабля, так и в космическом пространстве) при помощи достаточно агрессивного оружия.

Star Trek: Deep Space Nine Harbinger не является первой компьютерной игрой на тему киношного сериала. Отличия от предыдущих версий, таких как, например, **A Final Unity**, состоит в том, что здесь впервые применена перспектива от первого лица. Вы можете бродить по станции, заходя во всевозможные рубки, каюты, бары и т.п. Обстановка станции и помещения практически полностью соответствуют фильмам **Star Trek**, с той лишь разницей, что в игре они нарисованы.

Персонажи, как уже говорилось, являются реальными актерами, приглашенными непосредственно из фильмов сериала. Их характеры соответствуют тем, что выведены на киноэкранах. Однако, передвигаясь среди рисованной обстановки, они выглядят как деревянные солдатики, которыми управляет дергающий за веревочки неумелый кукольник. Игра не является стопроцентно трехмерной: мебель, стены, пульты управления и прочие предметы интерьера прорисованы грубовато, без детализации, что заставляет их подчас выглядеть плоскими, а сами персонажи, когда перестают двигаться, производят впечатление цветных плакатов, наклеенных на фанерные макеты.



Впрочем, хотя **Star Trek: Deep Space Nine Harbinger** и не отвечает самым высоким стандартам, тем не менее выглядит он вполне презентабельно, и вряд ли Вы разочаруетесь от его внешнего вида.

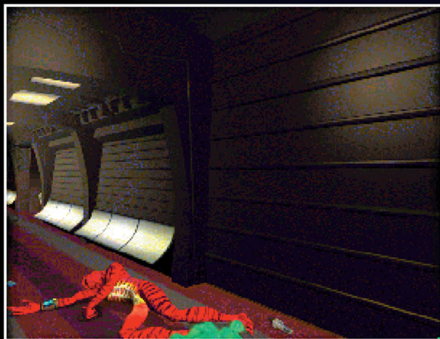
Если что и разочарует российского игрока, так это обилие английской речи, далеко не всегда снабженной субтитрами. Игра в немалой степени строится на словесных перипетиях, а это для человека, слабо или даже средне знающего английский, может оказаться катастрофичным.

Еще один неприятный момент состоит в том, что нельзя пропускать сцены и диалоги, которые не хочется смотреть. Правда, подобный подход сейчас используется во многих играх. Цель этого — не дать игроку выбиться из сюжета, дабы потом ему не пришлось начинать игру сначала, чтобы понять, что к чему.

Вообще же, сюжет **Star Trek: Deep Space...** крайне неэластичен. Авторы сценария «предначертали», что игрок должен идти таким-то путем, и никак иначе. И если Вы уже на середине игры поймете, кто является убийцей, из-за которого разгорелся весь сыр-бор, то — уж извините! — придется тупо доиграть до конца (то бишь до конца первого из двух CD-дисков), прежде чем Вам позволят воздать ему по заслугам.

И последним, на наш взгляд, минусом **Star Trek: Deep Space...** является неоправданно высокая сложность некоторых головоломок, встречающихся по ходу игры. Убийственные ребусы по типу тех, что были в **The 7th Guest** и **The 11th Hour** — это, конечно, здорово. Но, честное слово, без них было б гораздо лучше!







+ Многообразный кинематографичный сюжет, элементы action

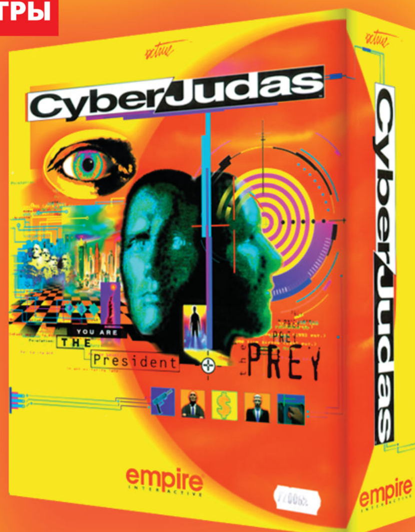
− Грубоватая графика, неудачные головоломки, неэластичный сюжет

= Добротный космический квест по фильму без больших претензий на оригинальность



Сергей КРЫЛАТСКИЙ

CyberJudas





Тема:	**Политический симулятор**
Издатель:	**Merit Studios**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-х CD-ROM**
Цена:	**$45**

В **CyberJudas** игрок становится неким «теневым» президентом Соединенных Штатов Америки. «Теневым» он называется потому, что погружен в кибернетическое пространство и, соответственно, никогда не показывается на глаза публике. Мозг президента отделен от физической оболочки и пребывает в искусственно созданной среде. Находясь вне воздействия внешних раздражителей, он становится чем-то по типу компьютерной сети, способной четко и быстро реагировать на стекающуюся к ней со всего мира информацию.

На первый взгляд, идея, положенная в основу игры, достаточно привлекательна, не так ли? Однако не спешите с выводами — посмотрим, как эта идея реализована.

Как и у всякого уважающего себя президента, у Вас есть набор советников, «самых ярких умов человечества», призванных помогать Вам в непростом деле управления государством. Это премьер-министр, министры национальной безопасности, внутренних дел, обороны, директор ЦРУ и экономический советник. Однако, «самые яркие умы человечества» оказываются на поверку не многим более, чем дорвавшимися до политических вершин властолюбцами, которые, оставаясь более-менее компетентными в своих сферах, одержимы прежде всего желанием упрочить свое положение и добиться при этом максимальных выгод для собственной персоны.

И вот, среди них, Ваших доверенных советников и как бы единомышленников, появляется особо зарвавшаяся персона. Видимо, начитавшись Библии и узрев в себе Антихриста, эта персона решает «погрузить мир в пучины хаоса, произвола и анархии», а заодно и подорвать Ваше общественное положение как президента. И прозывается эта персона Кибернетическим Иудой. Не больше не меньше.

Задача игры в целом сводится к тому, чтобы выявить предателя в своих рядах, подвергнуть его анафеме (как публичной, так и на уровне внешних эшелонов власти), и самому при этом не оказаться скинутым со своего поста. Нечто по типу библейской притчи в кибернетической интерпретации.

На практике **CyberJudas** выглядит следующим образом. Вам предоставляется на выбор 3 формы игры: Президентский симулятор, Кабинетные войны и Гамбит КиберИуды.

Президентский симулятор. Вы должны установить свой собственный набор целей, и попытаться их достичь. Вам надо ориентироваться на общественное мнение, на общее политическое положение и тому подобное. В общем, задача попросту суметь просуществовать в «шкуре» президента США.

Кабинетные войны. Все то же самое, что и в Президентском симуляторе, плюс некоторое усложнение. Усложнение это выражается в том, что Ваши советники станут наперебой требовать к себе внимания, крича о неотложности ситуации. Не давая Вам ни секунды отдыха, они станут предлагать массу всяческих политических шагов, далеко не все из которых имеет смысл предпринимать. Чем чаще Вы соглашаетесь с предложениями того или иного советника, тем более укрепляется его положение. Ваша задача — лавируя среди потока назойливых советов и предложений, провести собственную линию и остаться в своем президентском кресле.

И, наконец, Гамбит КиберИуды. Все то же самое, но теперь с КиберИудой. Вы должны выявить его, а затем,

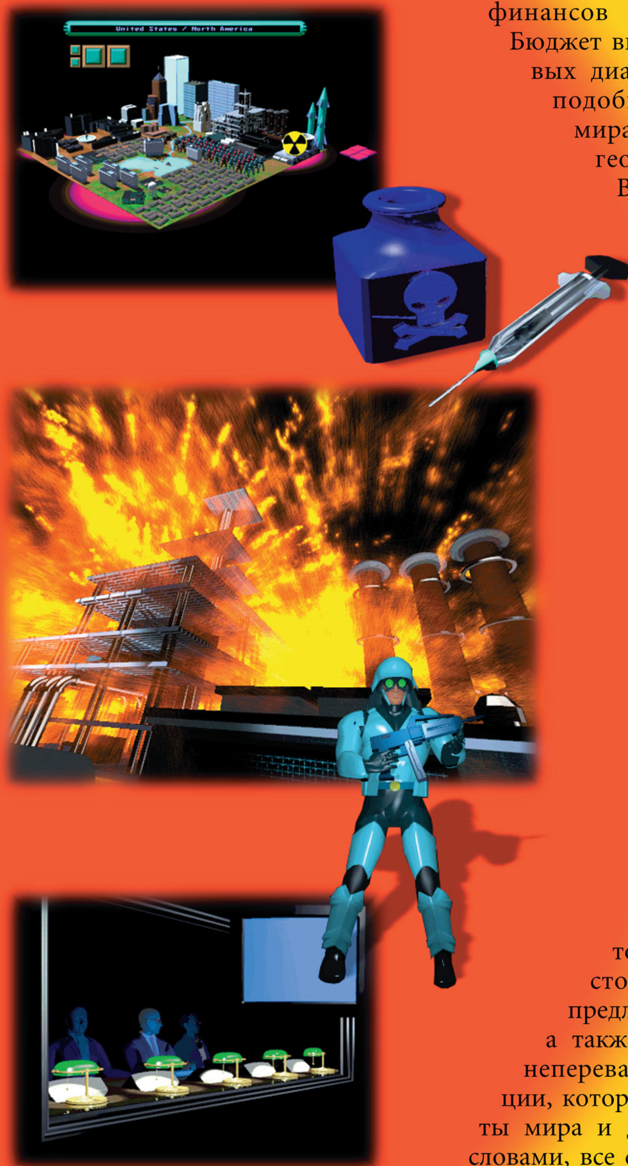


умело руша общественное положение предателя, добиться его отставки.

Игра начинается с того, что перед Вами появляется карта мира, разграниченная на страны (в полном соответствии с реальностью, конечно). У карты, кроме общего вида, есть две стадии приближения: региональная, представляющая собою увеличенный сектор из нескольких стран, и государственная, показывающая выбранную

страну в виде зависшей в пространстве платформы с натыканными на ней зданиями и солдатами, причем последние по росту могут соперничать с пятиэтажными особняками.

Вы можете рассматривать карту с применением целого ряда фильтров: экономическое положение, политическая активность, социальная напряженность, мощь армии и еще целая куча. Напоминает атласы, по которым мы учились в школе географии. Зачем нужны эти фильтры — непонятно, потому что на их рассматривание уходит масса времени, в то время как советники прямо-таки осаждают Вас «неотложными делами». Игра происходит в реальном времени, и погружаться в долгие размышления о тяготах жизни киберпрезидента не рекомендуется. Правда, время можно отключать, но тогда во многом теряется смысл игры.



Кроме экрана карты, есть еще экраны зала советников, военной комнаты, бюджета США и информационных библиотек ЦРУ.

Зал советников не особенно нужен, потому что под картой и без того находятся вызывающие советников кнопки.

Вызвав экран военной комнаты, Вы получаете возможность на когонибудь напасть либо устроить внутренний переворот у себя дома.

Экран бюджета США демонстрирует состояние государственных финансов на текущий момент. Бюджет выполнен в виде круговых диаграмм и графиков и, подобно фильтрам карты мира, наводит на мысль о географических атласах. Выглядит он довольно убого, и не идет ни в какое сравнение с тем, как был сделан бюджет в **SimCity 2000** и еще целом ряде игр, имеющих точки соприкосновения с экономикой.

Библиотеки ЦРУ. Здесь Вы можете получить массу агентурных данных о происходящих в мире процессах. Причем, данные эти отличаются завидным многообразием и непоследовательностью, и разобраться в них могут, как нам кажется, только те, кто придумывал **CyberJudas**.

Специфика **CyberJudas** заключается в том, что мир для Вас состоит из нескончаемых предложений от советников, а также той разноречивой и неперевариваемой информации, которую дают фильтры карты мира и данные ЦРУ. Другими словами, все сводится к советникам. Ну, и еще рейтинг общественного доверия к Вам как президенту, а также отсчет дней, остающихся до следующих выборов.

Лев Толстой в «Войне и Мире» утверждал, что от воли Наполеона зависело очень немногое. Он видел полководца как марионетку, почти что случайно оказавшуюся во главе армий. Марионетку, которая по-настоящему ничего не решала. Однако то, как видел Толстой Наполеона, и рядом не стоит с тем, чем Вы становитесь в **CyberJudas**.

В **CyberJudas** Вы полностью зависите от своих советников. Вы соглашаетесь или не соглашаетесь на их предложения, Ваши функции сводятся к угадыванию: когда сказать «Да», когда сказать «Нет». Если Вы попробуете предпринять некие самостоятельные действия, например, напасть на какую-нибудь особенно не понравившуюся страну, то результат, скорее всего, окажется плачевным. Вы получите народное презрение, возмущение всего остального мира, отставку половины своих советников и еще массу всего неприятного. И еще не факт, что в этой войне Вам удастся победить. Причем, спросить своих советников о том, стоит ли нападать, или не стоит, Вы не имеете возможности. Безусловно, Вы можете заставить их начать вести подрывную деятельность в других странах, можете предложить оказать материальную помощь голодающей Мексике и т.п., однако настоящей свободы деятельности Вы при этом не получите.

Таким образом, **CyberJudas** представляет собою едва ли удачный политический симулятор, разработчики которого достаточно мало разбирались в политике и слабо представляли себе, какова роль президента в жизни страны и мира. То, что своего президента они поместили в «киберпространство», только ухудшило ситуацию, превратив сюжет из научно-фантастического в ненаучно-комический.

С другой стороны, у **CyberJudas** есть некоторый неиспользованный потенциал, который может оказаться более успешно реализован в последующих творениях **Merit Studios** и разработчиков игры из **True D.C.**

Как говорится, на ошибках учатся...



+ **Неординарная игровая концепция**

– **Марионеточность президентского правления, нереальность политических ситуаций и чрезмерная информационная перегруженность**

= **Скучная игра, предназначенная для тех, кто чрезмерно увлечен политикой**

3



SYNDICATE 2: SYNDICATE WARS

Тема:	**Тактика**
Издатель:	**Bullfrog**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-х CD-ROM**
Цена:	**$70**



Пару лет назад небольшая английская компания **Bullfrog** выпустила игру под названием **Syndicate**. Судя по восторженным откликам фанатов, эта новинка сразу же пришлась по вкусу очень многим: практически мгновенно за **Синдикатом** закрепилась репутация одной из наиболее оригинальных и красивых игр на тот момент. **Синдикат** не только давал любому игроку приятную возможность отвести душу и пострелять во все и вся без разбору, он также привнес в стандартную схему аркадной стрелялки элементы стратегии, планирования и даже научных исследований. Кроме того, **Синдикат** был одной из первых игр, в которой не было стандартного доброго и доверчиво-голубоглазого главного героя. Да и скучно наверное изо дня в день следить за приключениями очередного супермена, который к тому же постоянно рискует задохнуться от приступов горячего самолюбования — по поводу, соответственно, собственной доброты, доверчивости и голубоглазости.

Нет. Никаких телячьих нежностей. В **Синдикате** игроку отводилась роль плохого парня. Злобного, коварного и расчетливого мафиози, готового смачно и без колебаний всадить автоматную очередь в спину любого зазевавшегося прохожего.

Правила ведения бизнеса «по-синдикатовски» были просты: уничтожайте оппозицию любым способом. Разрушение и массовые убийства не только не возбранялись, даже наоборот — были единственным способом поставить на колени вражеские синдикаты. Конечно, для этого необходим соответствующий персонал: четверо усиленных кибер-имплантами агентов, вооруженных супер-совершенными орудиями убийства (начиная с простых пистолетов и обрезов и заканчивая огнеметами и гранатометами). С их помощью Вы захватывали вражеские территории до тех пор, пока отбирать стало нечего. Победа! Казалось бы, самое время расслабиться, уйти на покой, однако...

Как я уже сказал, сама идея управления мафиозным синдикатом была революционной, да и исполнение отличное, короче — успех гарантирован. А кто же в своем уме станет отказываться от выхода «на бис»?

Вот мы и подошли к долгожданному продолжению. **Syndicate II: Corporate Uprising** обещает стать не менее серьезным шагом вперед для **Bullfrog**, как в смысле применения новых компьютерных технологий, так и в смысле реализации некоторых новых концепций.

События во втором **Синдикате** разворачиваются сразу после Вашей победы в дополнительных миссиях (**American Revolt**). После уничтожения всех конкурентов остается самый большой синдикат в мире, и управляете им конечно Вы. Однако власть эта, хоть и велика, далеко не безгранична: время от времени в провинциях поднимаются восстания, зачинщиками которых становятся разрозненные банды байкеров, группы вооруженных террористов и религиозных фанатиков. Пользуясь создавшейся ситуацией, поднимают голову и побежденные вами ранее синдикаты. Они атакуют неожиданно и наносят удары по самым важным стратегическим точкам.

Этот сюжетный поворот привносит в



игру определенную долю драматизма — Вам дадут ощутить вкус победы (это конечно не **Hershi Cola**, но тем не менее), дадут попользоваться всем интересным оружием, а затем... Затем все это злобно отымут. И опять придется отвоевывать Ваше кровное, хоть и нажитое нечестным путем, добро.

Да-а. Не уважают молодые. Такие и вправду заслуживают мести лютой, кровавой. Учить! Учить надо. Уму-разуму. Миссий пятьдесят для начала хватит? Я тоже так думаю. Вот этим Вы и займетесь. Структура управления Вашим отрядом останется почти без изменений. Зато графическая часть будет улучшена кардинально. Точнее, претензий к самой графике первого **Синдиката** даже сейчас, по прошествии нескольких лет, нет почти ни у кого — сделано все на совесть. Однако недостаточек один был, и на мой взгляд, существенный.

Так называемый вид «три четверти» (он же изометрический) имеет много преимуществ над видами «сверху« или «сбоку», однако в играх типа первого **Синдиката**, где враще-






ние и масштабирование рассматриваемой поверхности не предусмотрено, все эти преимущества сводятся на нет одним простым фактором: любое более-менее высокое здание часто будет полностью загораживать Вашего героя или героев, делая управление в такие моменты не только неудобным, но и зачастую чуть ли ни невозможным.

Представляете, на Ваш отряд нападают с трех разных сторон, а Вы не можете ничего предпринять, до тех пор пока не выведете всех агентов из-за дальней стены какого-нибудь симпатичного особняка. Чего уж тут говорить о попытках проникнуть внутрь — там вообще приходилось действовать вслепую, полагаясь в основном на радар, да на старый добрый английский авось, который кстати действует куда хуже чем наш, отечественный.

Надо отдать должное создателям, они похоже и сами понимали все связанные с таким подходом неудобства — именно поэтому в **Синдикате** преобладали одно-двухэтажные постройки, однако полностью решить эту проблему им было тогда не под силу.

Так вот, говоря об улучшении графической части, я имел ввиду как раз эту главную проблему первого **Синдиката**, и теперь могу заявить со всей ответственностью — она решена. Да еще как! Опыт работы с трехмерными ландшафтами, накопленный **Bullfrog**'ом за время создания первой и второй части **Magic Carpet**'а, как нельзя кстати пришелся во втором **Синдикате**, и теперь Вы сможете не только полностью управлять движением камеры, но и плавно менять масштаб изображения прямо по ходу миссии. Новая технология позволяет совершенно свободно изменять угол зрения, и только от Вашей прихоти будет зависеть, поставить ли камеру на панорамный обзор сверху, опустить ли ее горизонтально (прямо за спиной любого из четырех агентов), или опять вернуться к привычному виду «три четверти».

Еще раз подчеркиваю — это не просто набор обычных, заранее просчитанных, фиксированных видов — Вы можете в любой момент двигать камеру в любую сторону, с точностью до градуса, и она автоматически остается сфокусированной на выбранном в данный момент агенте.

Ну что ж, с этим вроде все. Казалось бы, вращение камеры — само по себе является достаточно эффектным приемом для обновления и без того популярной игры. Добавьте сюда кучу новых ландшафтов, несколько десятков новых миссий, немножко оружия, и успешные продажи вроде обеспечены. Тут бы и остановиться. Да где там...

Свободное вращение камеры в **Синдикате** является всего лишь побочным эффектом использования новой технологии. А основная ее функция — это генерация сверх реалистичных городских ландшафтов (чуть было не сказал — пейзажей) с огромным количеством всяких приятных подробностей. В реальном времени! Это позволит избежать ограничений, накладываемых законсервированной анимацией. К примеру, каждый раз, когда Вы взрываете очередной небоскреб, компьютер будет на ходу просчитывать поведение трехмерной модели небоскреба, а не прокручивать на экране заранее нарисованные аниматорами кадры.



Преимущества такого метода очевидны: все объекты будут реагировать на внешние стимулы (например, попадание ракеты или струи огня из огнемета) в соответствии с конкретной ситуацией, а не с тем, сколько вариантов анимации было предусмотрено создателями в ответ на то или иное действие игрока.

Но и это еще не все. От последнего **Magic Carpet**'а второму **Синдикату** по наследству досталась новая красивая игрушка — технология работы с освещением под названием «**Realtime Lighting**». Эта технология замечательна тем, что теперь освещением непосредственно может управлять сам игрок.

Вам нужен пример? Хорошо. Думаю, вам понравится. По ночной улице, освещенной лишь одиноким фонарем, медленно едет навстречу вам машина. Короткая очередь по фонарю — свет погас. Однако машина, сверкая лучами фар, пытается скрыться за ближайшим поворотом. Еще одна очередь вдогонку. Яркая вспышка, и горящая груда обломков некоторое время красиво отбрасывает тени на асфальт. Потом гаснет. Становится совсем темно. И страшно...

Вот и все.

Конец.

Почти. Совсем забыл упомянуть одну мелочь.

P.S. *В первой игре можно было кататься на маленьких машинках и симпатичных броневичках. «Старо», — сказали создатели, — «теперь будете летать и на вертолетах, и на самолетах и даже управлять машинами на воздушной подушке».*

А еще они решили добавить туда модемную и сетевую (до восьми человек) поддержку.

И на этом похоже успокоились. Вот только надолго ли?

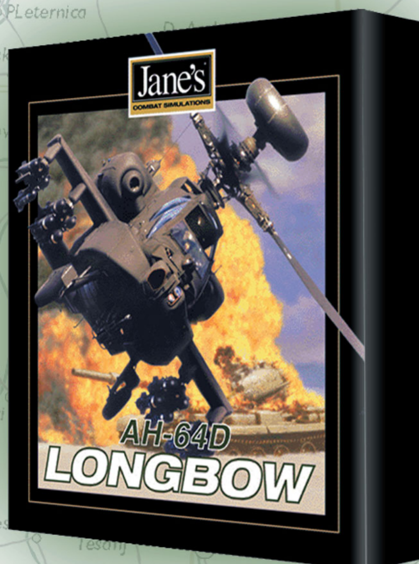
*Статья предоставлена **SBG Magazine***





AH-64D LONGBOW

Леонид СВИРИДОВ



Тема:	**Симулятор**
Издатель:	**Electronic Arts**
Требования к компьютеру:	**486/100, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM**
Цена:	**$70**

В настоящее время авиа симуляторы начинают пользоваться все большим и большим спросом, так как новейшие игры этого жанра на полную катушку используют мощь современных компьютеров. Это и понятно, ведь сейчас уже никто не купится на простенькую **VGA** графику и примитивный писк динамика.

На рынок компьютерных игр приходят великолепные симуляторы с потрясающей прорисовкой пейзажей и техники, ошеломляющей динамикой и максимальным приближением к реальности. Именно о такой игре и пойдет речь. Совсем недавно на прилавках появился прекрасный симулятор вертолета **AH-64D Longbow**. Сам за себя говорит тот факт, что в разработке этой игры принимал участие такой человек, как **Andy Hollis**, за плечами которого **Gunship**, **F-19 Stealth Fighter**, **F-15 Strike Eagle III**.

Что отличает эту игру от подобных? Во-первых, мощная графика. Ландшафт, вражеские объекты, кабина вертолета, различные приборы великолепно прорисованы, плюс к этому очень изящно реализованы все стартовые заставки и меню. Одно только основное меню игры чего стоит — оно выполнено в виде военной авиабазы! В игре используются вполне реальные карты, протяженностью около 20.000 километров, при этом все холмы, горы, реки и т.п. выглядят просто потрясающе. Но, как Вы понимаете, все эти графические прелести возможны только при наличии **SVGA** видеокарты.

Во-вторых, **AH-64D Longbow** полностью оправдывает «звание» симулятора. По словам авторов, эта игра до предела приближена к реальности. Управление достаточно сложное, но совсем не запутанное. В кабине железной птицы Вы увидите множество приборов, разобраться с которыми не составит никакого труда, если у Вас есть некоторый опыт в авиасимуляторах.

В-третьих, **AH-64D Longbow** предлагает множество различных миссий. Не стоит отчаиваться новичкам, так как существует так называемый тренировочный режим. Он состоит из восьми уроков, во время которых Вы будете летать вместе с инструктором-пилотом. Его спокойный, ровный голос настоящего аса вселит уверенность и





не даст паниковать в критической ситуации. Если Вы успешно преодолеете все уроки, то, поверьте, в настоящей заварушке будете чувствовать себя профессионалом, лихо уничтожающим вражеские эшелоны метким выстрелом **Hellfire**.

При выборе миссии можете настроить сложность управления. В самом простом случае (**Simple mode**), навигация Вашего вертолета будет не сложнее управления обычным наземным средством. Помимо этого, можно установить девять(!) различных параметров «реализма». Как видите, игра отличается гибкостью и, в конечном итоге, Вы сможете выбрать тот стиль и ту сложность, которые являются оптимальными.

Многие миссии несут в себе не стандартную задачу **Seek and Destroy** (найти и уничтожить), а, например, эвакуировать кого-нибудь куда-нибудь, или даже что-то более экзотическое. Поэтому внимательно изучайте задание, чтобы не уничтожить того, кого предполагалось спасти или наоборот.

Но вернемся к нашей боевой машине. Естественно, Вы сможете лицезреть окружающую обстановку не только из кабины, но и еще из множества точек. Если Вы хорошо освоите переключения между обзорами, то это поможет более эффективно сражаться с врагами.

Кстати, о противниках. В игре присутствует довольно много различных видов вражеских военно-воздушных сил. О каждом из них можно узнать, полистав книжку **Aircraft**, которая содержит в себе массу иллюстраций и полезной информации. Все изображения в этой книге можно масштабировать, рассматривать под разными



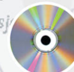


углами и т.п. Но и это еще не все. **AH-64D Longbow** можно объединить по модему или сети вместе с только что вышедшей игрой **HIND** (точно также, как объединялись **Werewolf** и **Comanche**). Обе игры схожи по качеству исполнения, но немного отличаются в управлении, вооружении и еще в некоторых моментах. В **HIND** Вы управляете нашим вертолетом **Ми-24**, который более мощный, но зато менее маневренный, чем **AH-64D**. Возможно, Вы решите спор о том, чья же техника лучше — наша или американская, без угрозы реального военного конфликта.

Ну и напоследок хочется не-



много расстроить тех, кто пока еще не обзавелся **Pentium**. Игра достаточно требовательна. Ее минимум — **DX4-100**, но и это далеко не идеальный вариант. Наиболее предпочтительным является **Pentium 120** (или более мощный процессор, естественно). Памяти хватит и 8 мегабайт, но желательно все же 16. Да, и на винчестере требуется 97 мегабайт (правда, это по максимуму). В общем, делайте выводы сами. При всей своей привлекательности **AH-64D Longbow** может и не завоевать себе море поклонников из-за своих завышенных требований к компьютеру пользователя.









Прекрасная графика, отличное качество, возможность одновременного участия в игре нескольких человек



Завышенные технические требования, сложноватоеуправление



Прекрасный симулятор вертолета, претендующий на лидерство в своем жанре





Сергей ЛЯНГЕ

Русская Рулетка

Тема:	**Стрелялка**
Издатель:	**БУКА**
Разработчик:	**LOGOS**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM, SVGA**
Сетевые требования:	**Любая сеть (до 16 игроков)**
Выход:	**28 сентября 1996**


Энтроноиды — агрессор номер один. Медногелиевые существа, с имперскими амбициями и мощным космическим флотом…

Об этой совместной разработке Буки и Logos'а впервые мы услышали несколько месяцев назад. И, конечно же, заинтересовались. Тут же связались с издателями (Бука), и те предоставили нам небольшую демо-версию.

Это была VGA-шная леталка, в которой совершенно невозможно было убить противников (хотя одного-таки я «завалил», погонявшись за ним 20 минут кряду). Первое впечатление было не ахти каким. Можно было подумать, что игра была написана одновременно с Descent'ом и засекречена до поры до времени, а сейчас выпущена на «волю». Поэтому мы ограничились всего одним столбиком в разделе «новинки».

А совсем недавно я снова побывал в Буке. И тут-то я был просто сметен **Русской Рулеткой** — настолько сильно окончательный вариант отличается от того, что называлось демо-версией, которую многие уже успели списать с Web-сервера Буки.

... Долгожданная встреча землян с разумными существами из космоса наконец-то состоялась. Но несколько не так, как это себе представляли люди. Энтроноиды — медногелиевые существа, использующие для дыхания кислород, прибыли на Землю, влекомые одной «великой» целью: создать собственную космическую Империю на базе порабощенных планет с кислородной атмосферой. Инопланетяне захватили крупные города и изолировали их энергетическими щитами, превратив планету в огромный концентрационный лагерь. Одному из земных пилотов все же удается сбежать на корабле инопланетян. Конечно же, этот герой — Вы собственной персоной. Вам придется от миссии к миссии уничтожать стаи вражеской техники и освобождать земные города от энергетических щитов-шапок. Вот вкратце сюжет RR (**Russian Rulette** - **Русской Рулетки**). Но рассказать только о нем — это значит не рассказать вообще ни о чем.

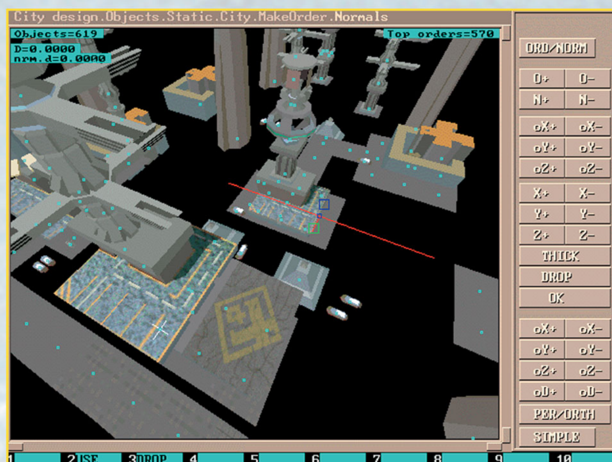
Начнем с того, что все звуки и музыка написаны очень грамотно, настоящими профессионалами своего дела. Если Вы поклонник Кроссроудз, то именно в RR можете насладиться их музыкой. Авторы игры обещали разнообразное звуковое сопровождение, которое не будет действовать игроку на нервы,




Слева картинки из первой демо-верси, справа из «предрелизной»

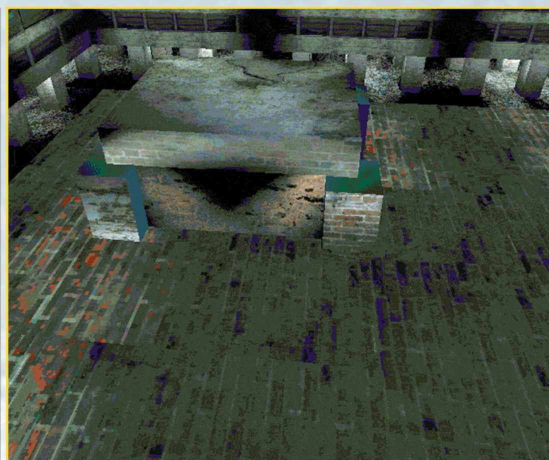






Для моделирования ландшафтов использованы специальные программы генерации сверхсложных трехмерных структур (слева)

В конечной версии игры все трехмерные объекты будут снабжены фотореалистичными текстурами (справа)





как это зачастую бывает в стрелялках и леталках.

Теперь немного о графике. Если сравнить кадры из доступной демо-версии и те, что мне удалось взять в Буке, то можно сильно удивиться, насколько они разнятся.

Изменилась общая цветовая гамма, вид кабины и всех приборов. Если в первой версии была просто рисованная картинка среднего качества, то сейчас это очень качественная «отрэндеренная» 3D-модель, где каждой кнопочке и пушке глаз радуется.

У нас в редакции разгорелся спор: на что больше всего похожа RR. *Антон ШИЛКЕНД* и *Серж ДОЛГОВ* (авторы DOOM и другие... в прошлом номере) в один голос заявили, что это — Descent, только с «потерянными» стенами. Мне же вспомнилась моя любимая леталка — Wing Commander. Я оказался в меньшинстве, так как остальные поддержали моих оппонентов, но все же мне кажется, что **Русская Рулетка** хотя бы на 20% похожа на Wing Commander.

Почему мне так показалось? Во-первых, достаточно большое пространство. Вы можете летать как вдоль улиц, дорог, каналов, между домами, так и забираться в такую высь, откуда виден только туман. Далее, сам сюжет. Вам противостоят не свихнувшиеся «железные парни» (как в Descent), а коварные инопланетяне, асы в летном деле, несущие на бортах мощное оружие. Несколько типов обзора...

Конечно, с Descent'ом больше пересечений. Сходное управление. Невозможность биться о стены домов и других построек. Пять типов оружия (которых, кстати, за глаза хватает). Схожий вид на кабину. Полное 3D (360º оборота). После сбитых противников на месте их смерти остается либо энергия, либо боеприпасы, либо само оружие, которые вы можете подхватить на лету.





Коррекция видимости объектов воочию…







«Родные» русские названия и расписанные станции метро радуют душу…



Все, что осталось от вражеского истребителя





Чем **RR** мне больше понравилась? Нет перекрученных лабиринтов, по поводу которых выразили свое недовольство самые ярые поклонники Descent'а. Можно хорошо полетать на открытом воздухе, пролетать под мостами или арками домов, поноситься между деревянными избушками и вокруг церквей (!), залетать в помещения (иногда очень похожие на наше метро). Фотореалистичная текстура нанесенная на все корабли и объекты. Коррекция видимости зданий и кораблей в зависимости от их удаления с применением дымки и тумана. Кроме стекол на панелях управления и противников, в Descent'е невозможно ничего разрушить, а в Рулетке будет возможность крушить практически все на своем пути — машины, фонарные столбы, небольшие строения и будки, рекламные щиты...

Мне удалось полетать в «нормальной» версии **Русской Рулетки** каких-нибудь полчаса, и я остался доволен. Очень плавное движение корабля, с возможностью совершать некоторые воздушные маневры. Нужным и удобным оказался монитор заднего обзора — всегда можно заметить противника, пытающегося ударить Вам в спину. Особенно мне понравилось сбивать врага ракетами (самое мощное оружие), которых в конечной демо-версии огромное количество. Насколько я понял, самонаводящегося оружия не будет (или его еще пока нет?). Противники, которые летят на Вас со стороны кабины, захватываются в рамочку (как в Wing Commander'е), что очень удобно, так как становится легче прицеливаться.

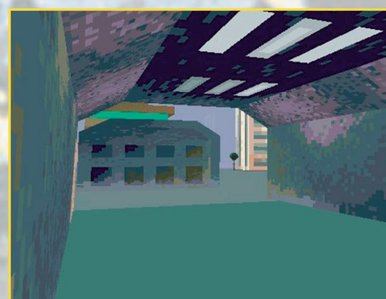
Engine (инструментарий) игры основан на наработках авторов, создавших танковый тренажер, по достоинству оцененный военными. Не разочаруют бестолковые противники, ждущие, пока Вы прекратите их жизненный цикл. Как уже отмечалось выше, энтроноиды — асы воздушного пространства. И если один противник не может нанести



Работа щита энтроноидов — искажение пространства



Набросок исполнения городка в Русской Рулетке



Пролетаем в арку дома...




Русская Рулетка — это воздушные сражения днем и ночью

особого вреда, то три-четыре истребителя инопланетян представляют собой серьезную опасность и с ними приходится считаться.

Немаловажной и привычной вещью является наличие карты. А иначе поиск необходимых объектов миссий превратится в муку.

Разработчики обещают шесть больших уровней, каждый из которых будет иметь свой уникальный дизайн. Сколько же всего миссий будет проходить на этих уровнях, мне так и не удалось узнать. Основной целью каждой отдельной миссии будет уничтожение башни-генератора инопланетян. А подзадания могут быть различными. Присутствует несколько видов сложности, для новичков и «асов». Также Вас ожидают и ночные миссии.

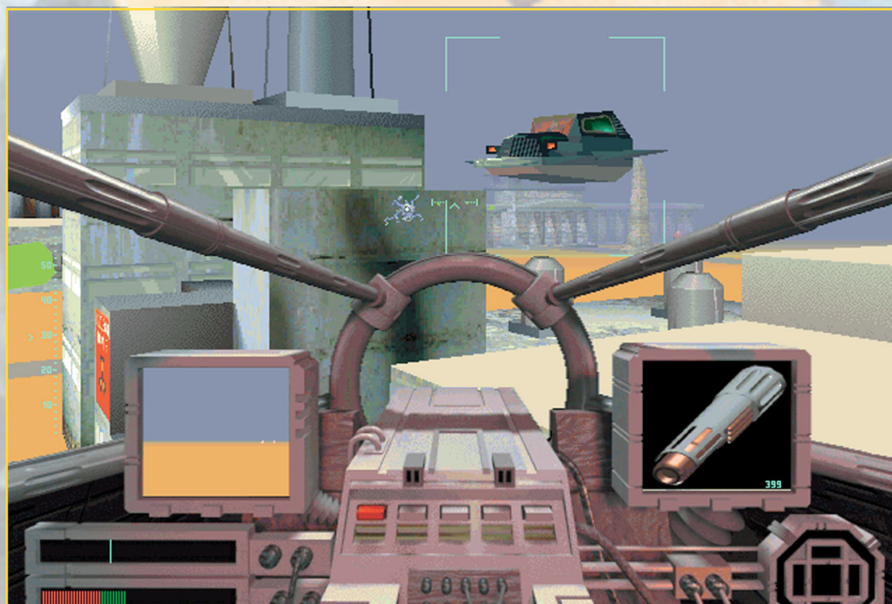
Лично меня больше всего в подобных играх интересуют сетевые возможности. **Русская Рулетка** поддерживает до 16 игроков и любой протокол сети, что позволит устраивать знатные баталии. (В процессе обсуждения возможностей игры мы несколько разгорячились и договорились «выяснить отношения» в небе **RR**. Я надеюсь, что опыт Wing Commander'а поможет мне доказать мою точку зрения...)

Чудес не бывает. Поэтому качественная графика и музыка требуют «мощной» машины. Разработчики предполагают, что VGA-версия запустится и на 486/66 с 8 MB RAM, а SVGA — на 486/100. Возможно, что я запускал еще не оптимизированную демо-версию для VGA, но P-75 работал на приделе, а SVGA-версию мне демонстрировали на P-133...

Подождем выхода конечной версии. Осталось-то меньше месяца... Начало розничных продаж назначено на **28 сентября** этого года.

Что представляет из себя Рулетка, лучше, конечно, решить самому. В любом случае, это первая российская игра типа Action 3D, с достойной графикой и музыкой. А грамотное меню на русском языке — тоже не последнее дело.





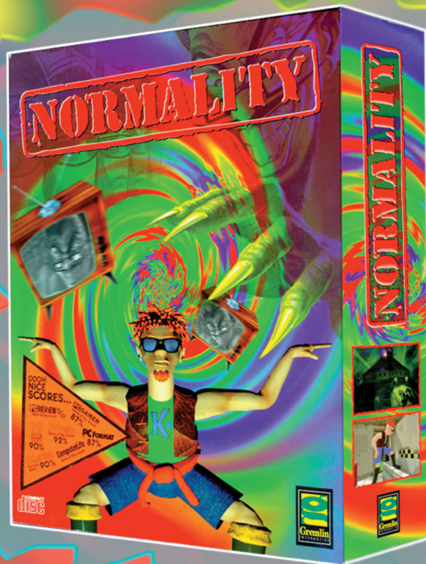
Вражеский корабль захвачен в прицел — сейчас узнаем кто кого...



Справа главная цель — энергетическая «шапка» щита с действующим лучем

NORMALITY

Because No One Should Have A thought Of Their Own.



Тема:	3D Adventure
Издатель:	Gremlin Interactive Ltd.
Требования к компьютеру:	486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM
Цена:	$70



Генрих ИЦКОВИЧ

Есть на свете один город, под названием Нетрополис (Neutropolis). Его нет на карте — даже не ищите. Возможно этого город появится только через несколько столетий, а может, вообще, не появится никогда... Но это и не важно. Призовем на помощь наше воображение и представим на секундочку, что Нетрополис все-таки существует. Ну, а коли Вы представили это, то не трудно будет еще немного поднапрячь воображение и добавить несколько ярких штрихов к портрету этого города.

Что же происходит в этом Богом забытом месте? У власти стоит страшный диктатор (назовем его Paul Nystalux), который под страхом жестокой расправы запретил любые творческие, созидательные и т.п. формы деятельности. Проще говоря, это значит, что нельзя отличаться от других, нельзя высказывать свое мнение, нельзя слушать «альтернативную» музыку... Одни нельзя, нельзя, нельзя. На расправу диктатор быстр. В его подчинении находятся зловещие «серые мундиры», так называемая Полиция Норм (Norm Police).

Любимое словечко у диктатора — норма, и, естественно, все его формообразующие. Любимое средство для передачи тлетворных настроений — телевизор.

Но все ли так плохо; неужели не найдутся те, кто сумеет противостоять этому «нормальному» режиму? Конечно найдутся, и, в первую очередь, это будет Кент — молодой и далеко не нормальный житель этого города. В нелегкой борьбе ему помогут верные друзья, например, очень симпатичная девушка Хесер Робинсон (Heather Robins). Она, кстати, является главой восстания против режима нормальности.



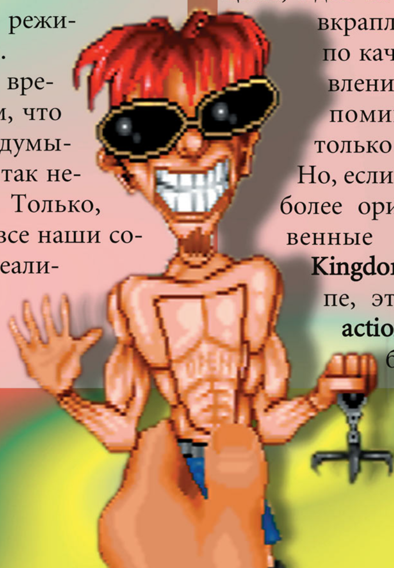
А теперь самое время сказать Вам о том, что дальше ничего придумывать не нужно. Вы и так неплохо потрудились. Только, наверное, зазря, т.к. все наши совместные идеи уже реализовала замечательная фирма Gremlin Interactive Ltd в своей новой игре, которая называется... Правильно, Normality, что в переводе означает «нормальность». Не расстраивайтесь, что мы заставили впустую работать Ваше воображение — придется еще ой как много пошевелить извилинами, чтобы справедливость в Нетрополисе восторжествовала.



В игре Вы управляете Кентом. Вообще, он парень неплохой, только имеет массу дурных привычек. Например, никогда сразу не моет за собой посуду, а накапливает ее месяцами в раковине. В холодильник Кента лучше вообще не заглядывать — пропадет весь аппетит. Ну, а что твориться в ванной без слез не расскажешь...

Чтобы у читателя сложилось полное и четкое представление об игре, вспомним Kingdom o' Magic. В принципе, идея та же — эдакий квест с вкраплениями юмора. А вот по качеству графики и управлению Normality скорее напоминает Duke Nukem, только без оружия.

Но, если честно, Normality куда более оригинальна, чем незабвенные Duke Nukem 3D и Kingdom o' Magic. В принципе, это смесь quest'а с 3D action игрой. Как видите, берем два жанра-вете-





рана и получаем что-то абсолютно новое.

Управление в **Normality** осуществляется с помощью клавиатуры или мышки (причем у последней должна удерживаться левая кнопка). Удобнее всего применять для управления симбиоз — клавиатурой двигать нашего героя (благо, не нужна такая огромная скорость и точность передвижения, как в **DOOM**'е, **Duke Nukem 3D** и пр.), а мышкой выбирать предметы и т.п.



Очень забавно создатели реализовали работу с предметами. Наведите курсор на нужный предмет и нажмите правую кнопку мыши. Перед Вами появится кукла Вуду (шаманская кукла), которая является карикатурной и сильно уменьшенной копией Кента. Левая рука куклы служит для сбора вещей (не даром в ней изображен какой-то хвататель), правая — для различных действий с этими вещами. Рот нужен для разговоров с персонажами, а глаза — для осмотра разнообразных объектов, наконец, грудная клетка с надписью

«**Open**» необходима для открывания дверей.

Довольно часто, действия Кента сопровождаются красивым роликом. Кстати, о графике и звуке следуют сказать отдельно. В **Normality** широко используется векторная компьютерная графика, а не реальное видео. Но это совсем не сказывается на привлекательности игры, скорее наоборот, делает более притягательной и оригинальной. Звук в игре выше всяких похвал, естественно, все реплики озвучены прекрасными актерами. Музыка также достаточно интересна и разнообразна.

По части юмора игра может дать сто очков многим другим творениям. Юмор в **Normality** немного своеобразен, кому-то может показаться даже немного грубым, но, скорее всего, большинство все же поймут «приколы» и шутки этой игры.



Но, к сожалению, не обошлось и без ложки дегтя в большой бочке меда. Это относится ко многим нашим, российским игроманам, которые едва-едва вытягивали (или даже вытягивают) в школе «на троечку» английский



язык. Или вообще его не изучали. К большому сожалению, знание английского обязательно; больше того, во многих важных диалогах проскальзывают сленг и не совсем понятные шуточки. Но не будем надеяться, что серьезные российские фирмы возьмутся за озвучивание этой игры, и вскоре мы увидим на прилавках русифицированный вариант **Normality**.

И чтобы напоследок хоть как-то утешить наших читателей, скажем следующее. Игра совсем не требовательна (по сегодняшним меркам) к компьютеру. Вполне сгодится **DX2-66** с 8 мегабайтами памяти, даже при использовании графики высокого разрешения.

Вот, пожалуй, и все. Успехов, друзья, в борьбе с нормальностью.







Оригинальный 3D quest, с отличным сюжетом. Прекрасная графика и звук



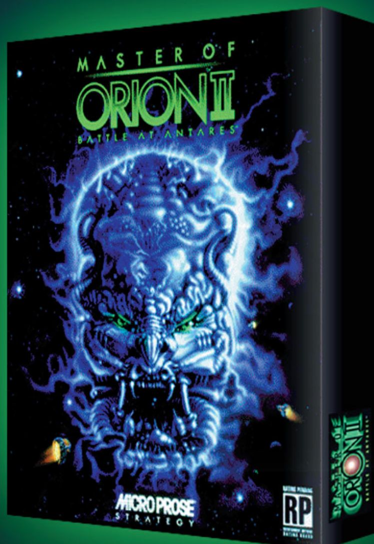
Знание английского языка, сложные загадки.



Новый взгляд на хорошо известные жанры.

5

MASTER OF ORION II
BATTLE AT ANTARES



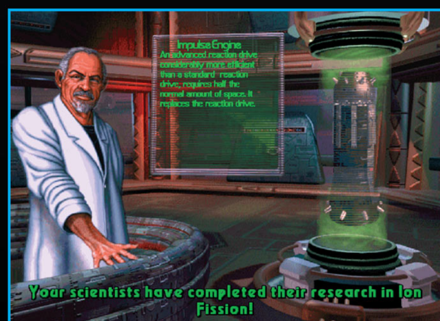
Тема:	**Стрелялка**
Издатель:	**Microprose**
Разработчик:	**Sim Tex**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-х CD-ROM**
Цена:	**$70**



Первым делом хотелось бы пояснить для самых эрудированных товарищей, что разработчики из **Sim Tex** отказались от первого рабочего названия, так что игра теперь называется не **Master of Antares**, как планировалось ранее, а именно **Master of Orion II: Battle at Antares**. Вероятно этот шаг был продиктован стремлением сохранить узнаваемость своего продукта для покупателей.

Народ безусловно знает и уважает и более поздние хиты **Microprose**, такие как **Colonization**, **Master of Orion** (**MOO**) и **Master of Magic** (**MOM**). И конечно же всегда с нетерпением ждет продолжения любимых игр. И это законно. Именно поэтому, как только на наших горизонтах появилась подробная информация о готовящемся к выходу продолжении **Master of Orion**, мы решили не тянуть и без утайки выложить все, что стало известно нам самим.

Основная задача с первого раза практически не изменилась: замечательные инопланетные твари снова дерутся между собой за президентское кресло используя все те же старые приемы — дипломатию, шпионаж и военные силы. Помимо того, все дружно ищут затерянную в космосе планету власти (**Antares**) и готовятся померяться силами с охраняющим ее могучим Стражем.



По сюжету, Антареане (Антареанцы и Антареанки!) — это древняя, малочисленная, но безумно могущественная раса, обитающая в соседнем измерении. Испокон веков они ненавидели Орион и все что было с ним хоть как-то связано. В том числе и галактику, в которой он расположен.

Они всегда появляются внезапно, уничтожают все на своем пути и также неожиданно исчезают. Найти эффективную защиту против них очень сложно. Единственный способ украсть у них какую-нибудь технологию — захватить



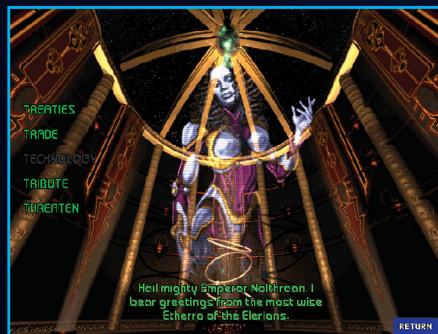
в плен Антареанский корабль, а в этом деле остается только пожелать удачи. Для страдающих манией величия имеется прекрасный рецепт:

1. Сначала разработайте технологию Межпространственных Переходов (дословно — **Dimensional Portals**).

2. А теперь отправляйтесь в другой мир, найдите Антарес, и — простите за каламбур — просто сравняйте его с Землей...

3. Немного переведите дух, аккуратно упакуйте в свою кошелку все иноземные секреты и возвращайтесь домой.

Этот рецепт дает положительные результаты в 100%



случаев:

1. Если Вы не справились даже с первым пунктом, значит Вы неудачник, и любой школьник может заткнуть Вас за пояс.

2. Если неудача постигла Вас на этом этапе, проблема решила сама себя.

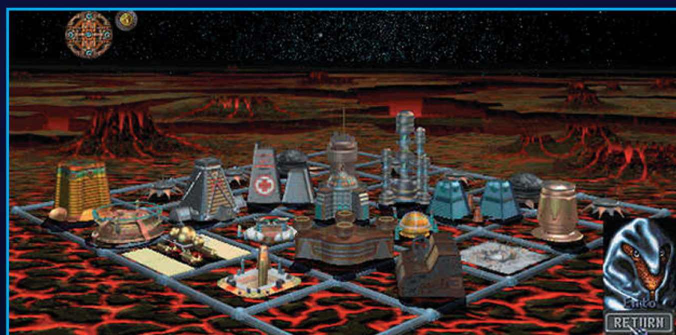
Помните любимое выражение старины Флинта: «мертвые не кусаются»? Так вот, дополняя классиков, хочется добавить: «...и не страдают манией величия».

3. Наконец, если Вы играючи справились и с третьим пунктом, проблемы тоже нет. Значит, никакая это не мания величия — просто Вы, на самом деле, совершенно объективно... немеряно круты!

Как и ранее, Вам придется открывать новые технологии кораблестроения, осваивать и заселять планеты, разрабатывать оружие, бороться с загрязнением атмосферы — в общем делать все необходимое для упрочне-







ния Вашей межгалактической империи. Но что особенно приятно, так это наличие даже в самых знакомых аспектах



игры, таких как случайные события или тактические космические сражения, большого количества новых и интересных подробностей и нюансов.

Глава 2

Несмотря на то, что основная идея **Master of Orion II** (**MOO II**) корнями уходит к своему непосредственному предшественнику, в его дизайне просматриваются и отдельные черты более позднего **MOM**.

Например, Вы сможете сами создать свою расу, так же как создавали волшебников в самом начале **MOM**. Исходя из определенных стандартных показателей и примерно двадцати специальных можно самостоятельно задать ориентацию будущей расы.

В **MOO II** вернулись все наши любимые инопланетяне и даже появились новые: Trilarians — водоплавающие телепаты, очень сильные в дипломатии. **Gnolams** — богатые, но слабые в рукопашном бою гномы. И **Elerians** — воинствующие эльфы, что само по себе подозрительно, так как эльфы народ, по идее, мирный.

Управление планетами стало более детальным, похожим на управление городами в **MOM** или в Цивилизации: население делится на основные категории (ученых, фермеров, шахтеров, андроидов и т.д.), учитывается мораль населения, ведется строительство конкретных зданий (жилых домов, лабораторий, заводов, развлекательных центров и др.), создается армия и космический флот.

Опять же из **MOM** позаимствована идея героев. Правда, учитывая свои ранние ошибки, создатели решили не наделять их сверхчеловеческими силами и невообразимой силы талисманами, дабы не нарушить баланс игры. Новые герои делятся на два типа: Легендарный Командир Экипажа на каком-нибудь корабле и Мэр Города на какой-либо планете (допускается иметь не более восьми героев на одну игру — по четыре каждого типа). Каждый из них обладает одной уникальной способностью. Мэр может помогать своей планете справляться с загрязнением, а Командир — улучшать оборонительные или наступательные способности своего корабля. Таким образом, на этот раз у Вас вряд ли получится сильно злоупотребить их возможностями, что в общем-то и справедливо.

Все экипажи и герои имеют теперь такой показатель, как опыт. Опытная команда корабля может оказаться как раз тем небольшим, но жизненно необходимым преимуществом, в битве с равноценно вооруженным противником. Этот показатель хорошо знаком всем, кто знает, зачем нужны бараки в Цивилизации и **MOM**.

Действительно, уж чего-чего, а новинок хватает. Итак, идем по порядку. Что же может заставить закаленного десятками солидных стратегических игр вообще, и **MOO** в частности, бойца заплакать от счастья, как грудного младенца?

Если при игре в первый **MOO** Вам хотелось **SVGA** графики, возможности иметь неограниченное количество корабельных дизайнов одновременно (игравшие знают, о чем это), переоборудовать существующие корабли, не уничтожая их, высаживать десант на чужие корабли, захватывать их в плен или исследовать (для получения новых технологий), а так же сражаться в галактиках большего размера, иметь больше оппонентов (до 8), сетевую и модемную поддержку, тогда знайте — все это создатели обещают реализовать!

И это всего лишь кромка айсберга. Как насчет галактик разного возраста (молодых — богатых минералами, нормальных, и старых — богатых органикой)? А что Вы скажете о возможности заняться исключительно стратегически-





ми поединками, или возможности выбрать начальный технологический уровень цивилизации — молодая и примитивная, среднего возраста и развития, или древняя и могучая межзвездная империя.

Интересным дополнением в **MOO II** является наличие новых классов космических кораблей, таких как легкие и тяжелые истребители, орбитальные станции, космические базы и космические крепости. Есть даже аналог знакомой всем по «Звездным Войнам» Звезды Смерти, с ее устрашающим Лучом Смерти, способным уничтожать целые планеты с одного выстрела. Справедливости ради, нужно отметить, что для сохранения игрового баланса введена и противоположная по своим функциям технология, позволяющая создавать новые планеты из скоплений звездной пыли и обломков астероидов.

При установке нового оружия на корабли теперь требуется указать максимально допустимый угол поворота данного типа оружия (от 90 до 360 градусов). Такое решение придает космическим схваткам своеобразный привкус старины: ведение боя стало похожим на сражения древних кораблей, где решающее значение имело положение и направление бортовых орудий на каждом судне.

Наземные битвы тоже улучшены. Появилось три типа солдат:

1. Милиция. Самые слабые вояки. Они автоматически добавляются к защитникам каждой планеты в размере одной пятой от общего количества населения.

2. Космические Пехотинцы. Основная армия. Их вы будете использовать чаще всего.

3. Ударные Батальоны. Название говорит само за себя. Они имеют преимущество первого хода.

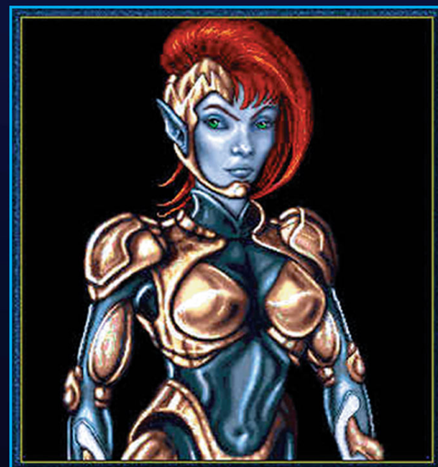
Население на захваченных планетах не уничтожается полностью, как было в первой игре, а может постепенно ассимилироваться и вносить тем самым постепенные изменения в текущую политическую ситуацию. Большое значение здесь имеет Ваша оккупационная политика (геноцид, рабство или либеральный режим). В отличие от первой игры, вокруг каждой звезды теперь может вращаться несколько планет.



Planet Name	Climate	Gravity	Minerals	Size
Dunatis II	Tundra (1 Food)	Normal (No penalty)	Poor (2 prod/worker)	Medium (15 Max Pop)
Eros III	Desert (1 Food)	Normal (No penalty)	Poor (2 prod/worker)	Huge (30 Max Pop)
Eros II	Barren (0 Food)	Heavy (-25% worker prod)	Abundant (3 prod/worker)	Huge (30 Max Pop)
Draconis V	Toxic (0 Food)	Normal (No penalty)	Poor (2 prod/worker)	Large (20 Max Pop)
Draconis Prime	Toxic (0 Food)	Normal (No penalty)	Abundant (3 prod/worker)	Large (20 Max Pop)
Draconis III	Inferno (0 Food)	Low (-25% worker prod)	Abundant (3 prod/worker)	Tiny (5 Max Pop)
Eros Prime	Radiated (0 Food)	Normal (No penalty)	Abundant (3 prod/worker)	Medium (15 Max Pop)
Dunatis Prime	Radiated (0 Food)	Normal (No penalty)	Poor (2 prod/worker)	Medium (15 Max Pop)

4 turns to Dunatis
Sort Priority
Climate Minerals Size
List Restrictions
Enemy Controlled
Adverse Gravity
Hostile Environment
Mineral Scarcity
Colonized System
Send Colony Ship
Send Outpost Ship
Return

Еще один новый показатель **MOO II**, на котором хотелось бы остановиться подробнее — мораль населения. На эту основу нанизана значительная часть всех действий играющего: Вам придется строить развлекательные комплексы, чтобы поддерживать в народе веру в светлое будущее; Бараки и Андроидов, чтобы тренировать солдат; Орбитальные Станции, чтобы защищать население; Университеты и Лаборатории, чтобы двигать вперед науку; Системы Контроля Климата и Экосферы, чтобы поддерживать на планете нормальные условия для жизни; Космопорты и Межпланетную Торговую Биржу для развития экономики; Шахты и Рабочих Андроидов, чтобы действовала промышленность.



Как видите, даже этот неполный список получился весьма внушительным. Кстати, чтобы игрок не запутался в дебрях микроменеджмента, предусмотрена возможность выставлять приоритеты исполнения текущих заданий (до пяти заданий одновременно).

Понятно, что такой углубленный подход к стратегии и тактике развития не мог не затронуть экономику. Достаточно быстро становится очевидной выгода от специализации планет. Гораздо эффективнее иметь планеты, направленные на какую-то одну главную цель, будь то промышленность, фермерство, наука или производство космического флота. Тем более, что все необходимые ресурсы теперь могут распределяться между планетами автоматически, по мере надобности. При такой расстановке сил имеет смысл развивать фермерство на плодородной планете, богатый минеральными запасами мир ориентировать на добычу ресурсов, а безжизненный каменистый астероид приспособить под так называемую тяжелую промышленность, не слишком опасаясь высокого уровня загрязнения.

Вот такие дела. Видно что разработчики из **Sim Tex** внимательно прислушивались к голосам своих многочисленных поклонников. Сказался и опыт (в том числе и отрицательный), накопленный за время работы над **MOM**, поэтому хочется верить, что **MOO II** наконец-то получит среди игроков ту заслуженную репутацию Цивилизации в космосе до которой немного не дотянул его предшественник.

*Статья предоставлена **SBG Magazine***





В этих журналах вы сможете ПРОЧИТАТЬ о самых новых играх.

В этом журнале - тоже... А потом еще и СЫГРАТЬ в них!

SBG

SiVERS BOOK OF GAMES MAGAZINE

МУЛЬТИМЕДИА ЖУРНАЛ ПО ИГРАМ

MAGAZINE







Новый диск от SBG:
"ТАЙНЫ 500 ИГР"



SBG Magazine

- это первый русскоязычный МУЛЬТИМЕДИА ЖУРНАЛ ПО ИГРАМ НА PC. На CD-ROM.

ДА, ЖУРНАЛ! Не набор текстовых файлов, а свой собственный оригинальный ГРАФИЧЕСКИЙ ИНТЕРФЕЙС. В SVGA. С отличной музыкой, спецэффектами, полноэкранными картинками, АНИМАЦИЕЙ и ВИДЕО из самых последних (а зачастую, даже еще не вышедших) игр.

Выходит раз в два месяца на CD-ROM. А бумажного варианта нет. Интересный. Информативный. Объемный. Красочно иллюстрированный. В общем, такой, каким и должен быть любой хороший журнал. Или даже чуть лучше...

В каждом номере SBG Magazine:

- Обзоры БОЛЕЕ ПОЛУСОТНИ самых свежих и интересных ИГР абсолютно всех жанров.
- Новости игровой индустрии.
- Информация о разработчиках.
- ДЕСЯТКИ СЕКРЕТНЫХ КОДОВ и масса СОЛЮШЕНОВ.
- Тесты и описания периферийных устройств.
- Обзоры обучающих программ.

ПЛЮС Почти ДВА ДЕСЯТКА ДЕМОК и SHAREWARE. Новейших. Интересных. Бесплатных.

СОТНИ
- солюшенов
- cheat кодов
- тактик и стратегий для самых новых и лучших игр

ПЛЮС
- Редакторы уровней и юнитов
- Клавиши управления в симуляторах
- Секретные удары в драках
- Пути к победе в стратегических и спортивных играх
- Полезные утилиты и программы

ВПЕРВЫЕ ВСЁ ЭТО НА ОДНОМ ДИСКЕ!

Открыта подписка через редакцию.



SBG Magazine
Москва 117418, а/я 12
тел./факс. (095) 453-0448
E-mail: sivers@ros2.incoma.com

Спрашивайте во всех крупных книжных магазинах и компьютерных салонах Москвы:
"Дом Книги" на Арбате; "Библио-Глобус" на Мясницкой; "MPC Club" на Соколе;"Game Land" в с/к Олимпийском; "Митинский" радиорынок; д/к Горбунова и др.

☑ ПРИГЛАШАЕМ ДИСТРИБЬЮТОРОВ ☑ РЕКЛАМНАЯ ПОДДЕРЖКА ☑ ГИБКАЯ СИСТЕМА СКИДОК

Денис ДАВЫДОВ

Юрий ПОМОРЦЕВ





Тема:	**Real-Time стратегия**
Издатель:	**Virgin Interactive Entertainment**
Разработчик:	**Bitmap Brothers**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM VGA, SVGA**
Выход:	**август/сентябрь 1996 года**

Уходит в прошлое эпоха, когда на рынке стратегий реального времени безраздельно властвовали Warcraft и DuneII/C&C. И одним из тех, кто составит им конкуренцию, будет **Z**.

Разработчиками **Z** являются Bitmap Brothers. Их предыдущим творением был мало известный в России Speedball2, являющий



собою гремучую смесь обычного хоккея и хоккея с мячом. Основными отличительными чертами Speedball2 на фоне ему подобных были нестандартный подход к созданию спортивной игры и, что самое важное, потрясающая динамичность.

Итак. Представьте себе Command & Conquer без необходимости возводить десятки всяческих построек. Представьте себе Warcraft II без его пеонов и огромного числа хозяйственных мероприятий и upgrade'ов. Представили? Что ж, вот Вы и составили первое впечатление о **Z**.

«Имея дело с большинством стратегических игр, Вам первым делом приходится садиться за чтение Руководства.»— говорит Эрик Маттеус (Eric Matthews), главный разработчик **Z**. *— «Затем, когда Вы начинаете играть, то тратите больше времени на постройку войск и управление своими ресурсами, чем на войну. Задумывая* **Z**, *мы хотели с самого начала игры обеспечить постоянный конфликт.»*



Брэд и Аллан расслабляются пивком после битвы.

Цель игры **Z** проста до смешного: уничтожить базу противника, либо перебить все его войска. Вам не придется строить базу, не придется обихаживать окрестности в поисках спайса или тиберия и вырубать лесные насаждения вблизи от Town Hall — все, что требуется для начала боевых действий, включая набор войск, дается при старте миссии. На одном конце поля находится здание Вашей базы, на другом — база противника. И первым Вашим приказом будет, вероятнее всего, приказ о наступлении.

Впрочем, если бы все было до такой степени элементаризированно, то вряд ли **Z** был бы интересен кому-нибудь, кроме собственных создателей.

Сражения разворачиваются на пяти планетах, и на каждой — свой тип местности. Например, на одной из планет игроку придется брать в расчет пересекающие зоны лавовые потоки.

Сектор, где происходит баталия, поделен на зоны. В каждой зоне находится фабрика. Как только игрок захватывает фабрику, она автоматически начинает производить самый простой вид техники, который есть в ее арсенале. При этом на здании фабрики горит секундомер, указывающий, сколько времени остается до завершения производства.

У фабрик есть 5 градаций, 5 уровней, определяющих, какие из существующих в игре войск они могут производить. Основные войска, фигурирующие в **Z** — роботы, служащие вместо пехоты, и тяжелая техника.

И здесь возникает простор для Ваших тактических навыков, отточенных во множестве стратегических игр, начиная с присной памяти Warlords II. Помните, когда в Warlords II Вы были не в состоянии удержать замок, то оказывались перед дилеммой: либо сжечь замок, либо сдать и попытаться отбить его позже, либо дать захватить, а затем сжечь, но уже как замок противника...

В **Z** — похожая ситуация. Практически все, что есть на поле битвы, можно взорвать, включая скальные породы,



Патрульный перелет между территориями на Арктической планете.



Производство Missile на только что захваченном заводе.



«Дружественная беседа» на мосту.





Битвы на планетах с Вулканической, Пустынной и Арктической поверхностью. На каждом типе планет присутствуют свои особенности ведения боя и свои неприятности (к примеру, лавовые потоки на Вулканической планете...).

мосты и фабрики. Уходя с осаждаемых врагом позиций, можно взорвать фабрику, или сдать ее и вскоре попытаться отбить назад... А можно — взорвать, затем отбить и восстановить!

Когда взрывается нечто крупное (например, фабрика или танк), то осколки как бы взмывают в небо, и затем ливнем обрушиваются неподалеку, грозя гибелью любым войскам, что имели несчастье оказаться поблизости.

К слову говоря, стрельба и взрывы в **Z** выполнены в импульсивной красочной манере — масса спецэффектов, годящихся скорее для примитивной аркадной стрелялки, чем для солидной стратегии. Впрочем, **Z** и не претендует на серьезность, предпочитая сдабривать все толикой добродушного юмора.



Производство Laser Robots.

Создатели **Z**, кроме как динамичности игры, немало внимания и сил уделили интеллекту (AI) войск.

«Мы потратили два года, прорабатывая бой между unit'ами, потому что мы хотели заставить роботов выполнять приказы так, как их выполнили бы реальные войска,» — говорит Эрик Маттеус. — «Если Вы пошлете некоторые войска для патрулирования прохода, и они набредут на брошенное оружие, то они подберут его, не дожидаясь Вашего распоряжения. Если танк обнаруживает, что находится под огнем, управляющий им экипаж должен оказаться достаточно разумным, чтобы отойти за прикрытие или начать маневрировать.

Когда Ваши войска «действуют как нужно», игра становится реалистичной, и у Вас оказывается больше времени на то, чтобы сконцентрироваться на общей картине.»

Z будет поддерживать и VGA, и SVGA графику. Системные требования у игры, вероятнее всего, ограничатся 486/66 с мощным видеоадаптером. Графика **Z** выглядит более чем приятно, хотя и немного игрушечно.

Между миссиями Вы сможете посмотреть анимационные ролики, смонтированные в кинематографической стилистике — всего 40 роликов. В основном, они будут живописать приключения двух друзей-роботов — Брэда и Аллана, умудряющихся выходить сухими из самых жутких переделок, а также давать Вам возможность пообщаться с генералом Зодом, выглядящим как экспрессионистский вариант типового американского офицера. Что касается Брэда и Аллана, то половину зарубежных журналов обошел кадр из **Z**, где один из них с дружеской ухмылкой прилепляет другому на спину плакат с надписью *«Kick me!»* (Пни меня!).

И последнее — по поводу музыки. В нынешнее время все чаще в играх звучит тяжелая музыка — **Rock'n'Roll** и даже **Heavy Metal**. **Z** движется по тому же пути, причем с использованием скоростных speed-металлических риффов.

Z находится в разработке вот уже 4 года. Его появление в продаже потихоньку откладывается, однако, вряд ли сие достославное событие за горами.



Цитаты Эрика Маттеуса взяты из PC Gamer за апрель 1996 года.






Динамичность, свежий и остроумный взгляд на real-time стратегию


Чрезмерная упрощенность и «игрушечная» неправдоподобная графика


Увлекающая эпопея сплошного действия и тотальной стратегии

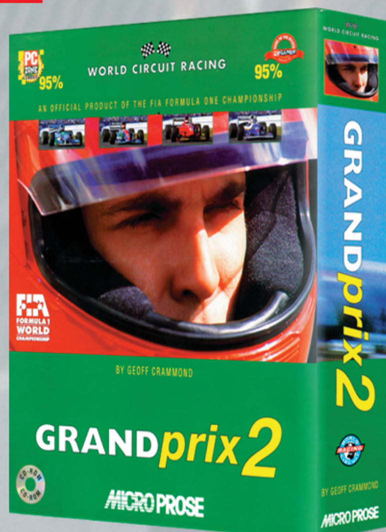




WORLD CIRCUIT RACING

Леонид СВИРИДОВ

Grand Prix II



Тема:	**Гоночный симулятор**
Издатель:	**Microprose**
Требования к компьютеру:	**486/66, 16 MB RAM, 2-х CD-ROM**
Цена:	**$70**



Последнее время у фирмы **Microprose** намечаются некоторые тенденции к созданию новых воплощений своих старых хитов. В первую очередь была переделана милая сердцу Цивилизация (**Civilization**). Затем выбор пал на «немолодую» игру под названием **World Circuit Formula One Grand Prix Racing** или, проще говоря, **Grand Prix**. Ребята из **Microprose** ударно поработали, и теперь мы можем наслаждаться результатами их труда — игрой **Grand Prix 2**.

Если Вы знакомы с компьютером не первый год, то должны помнить, что в начале девяностых **Grand Prix** пользовался гигантским спросом и присутствовал почти на всех компьютерах. Что и не удивительно — у игры практически не было конкурентов. Но прошло совсем немного времени и появились такие шедевры как **Nascar**, **Indycar**, **The Need For Speed** и многие другие. Не слишком ли поздно решила взяться за работу **Microprose**? Нет и еще раз нет. Я не буду сравнивать в статье вышеуказанные игры, моя задача — постараться рассказать Вам о прелестях и недостатках игры, а выводы делайте сами. Но что касается лично меня, то я считаю что игра удалась и, несомненно, заслуживает самого пристального внимания.





Не будем долго останавливаться на старом добром **Grand Prix**, а перейдем непосредственно к новой игре. Для начала приведем цитату Стива Хенда (**Steve Hand**) — одного из создателей **Grand Prix 2**: «Любителям игр предоставлен самый мощный и реалистичный симулятор **Formula 1**, который только возможен на домаш-





нем компьютере». И это действительно так.

За счет чего достигается высочайший реализм? В основном за счет графических и звуковых эффектов. Графика в игре просто изумительна и отвечает даже самым высоким требованиям. Для тех, кто не обладает достаточно мощным компьютером, есть возможность отключить некоторые графические эффекты. Звук в игре вполне достоин графики. Постоянно звучит «живая», заводная музыка; про рев мотора, визг тормозов и прочее даже и говорить особенно не надо — они просто реальные, и этим все сказано!



Но помимо внешнего оформления есть еще масса других важных вещей, например, управление. И в этом вопросе создатели не оплошали. В **Grand Prix 2** будет приятно играть и новичку, и асу-профессионалу. Это достигается за счет удобной настройки управления автомобилем, которую можно осуществить прямо по ходу игры. Я хотел бы рассказать об этом поподробнее, т.к. данный момент достаточно важен, но далеко не очевиден. Итак, клавиша **F1** служит для автоматического притормаживания на поворотах. **F2** — включение автоматической коробки передач. **F3** — автоматический выезд на трассу из ремонтного бокса, после столкновения и пр. **F4** — **IDDQD!** ваш автомобиль не получает повреждений. **F5** — режим так называемой «идеальной линии». На трассе появляется белая полоса; если Вы будете «удерживать» ее в центре экрана, то никаких проблем с вписыванием в повороты



не будет. **F6** — Вам будет дан совет о том, какую лучше всего включить передачу на ближайшем повороте. И наконец **F7** — автоматический регулятор мощности задней передачи. Учтите, что не все режимы доступны на некоторых уровнях сложности. В самом простом случае — уровень сложности **Rookie**, можно включать все режимы, а при игре на уровне сложности **Ace** — только **F2** и **F7**.

Теперь поговорим об индикации. В вашей машине находится жидкокристаллический дисплей, на котором отображается масса полезной информации. Это очень удобно, так как все данные (как то: скорость, номер текущей передачи, текущая позиция в заезде и пр.) на виду. Вы схватываете их взглядом, не отрываясь от дороги.

Приятно то, что в общем заезде принимает участие до 26 гонщиков. Борьба от этого становится более увлекательной. К тому же в игре предусмотрен режим **Multiplayer**, что позволит Вам поиграть вместе с товарищем. К сожалению, предусмотрена только модемная поддержка, поэтому играть можно только вдвоем. Сетевая поддержка дала бы возможность участвовать большему количеству людей.

Что касается разнообразных настроек, то тут, пожалуй, **Grand Prix 2** нет равных. Настраивается буквально все — от реализма (куда входят проблемы с электропитанием, некачественные узлы автомобиля и прочее), до максимального угла поворота колес. В общем, эта игра — поле для экспериментов.







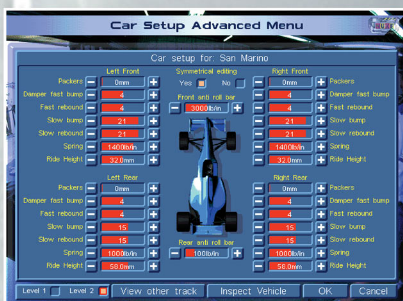
Во время гонки Вы можете посмотреть, как идут дела у противников, а также менять обзоры (из кабины — сверху-сзади).

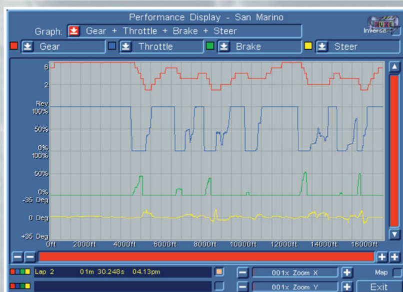
Отдельно стоит отметить великолепные трассы. Все треки продуманы и очень разнообразны. Какие-то являются скоростными, другие просто ошеломляют количеством виражей и крутых поворотов. Ассортимент треков достаточно широк, поэтому Вы наверняка найдете ту трассу, которая наиболее интересна для Вас. На всех треках присутствуют специальные ремонтные боксы, в которых осуществляется починка, дозаправка и другое техническое обслуживание Вашего автомобиля. Естественно, пребывание в таком боксе влечет за собой расход драгоценного времени.

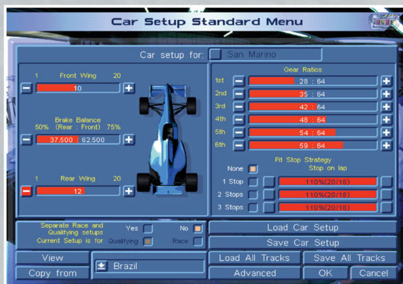
В **Grand Prix 2** не предусмотрен выбор автомобиля — в Вашем распоряжении раз и навсегда **Formula 1**. Но зато Вы можете сильно изменить характеристики этой машины и тем самым максимально упростить для себя управление.

В целом, игра представляет собой очень удачный, гибкий симулятор, который по праву займет свое место в истории жанра автомобильных симуляторов. Единственный минус заключается в высоких требованиях к оборудованию. В идеале требуется **Pentium 133** (или более мощный процессор) с 16 мегабайтами оперативной памяти. Тогда Вы сможете получить настоящее наслаждение от игры — все графические настройки будут установлены на максимум. Играть на низком и даже среднем разрешении не особенно приятно, **Grand Prix 2** сразу выглядит блекло и совсем непривлекательно. Но это не остановит того, кто понимает толк в подобных играх. Играйте и выигрывайте!















Высокий реализм, гибкость игры

Высокие аппаратные требования

Лучший симулятор Formula 1





приобретайте в магазинах Game Land

GATEWAY 2000

Destination D5-166

Процессор	Pentium 166 MHz
Оперативная Память	16MB EDO
Жесткий диск	2,5GB IDE
Шина	PCI
Видео карта	Destination 2 MB VRAM с Тюнером
	и возможностью подключения
	кабельного телевидения
CD-ROM драйвер	8x EIDE
Звуковая карта:	16-Bit Hi-Fi Wavetable Audio Card
Монитор	31" MAG, трубка Hitachi
Системный блок	Desktop charcoal-colored Case
Клавиатура	Wireless Keyboard w/integrated EZ Pad
Мышь	Wireless Mouse remote w/integrated
	track ball Four-channel receiver
Операционная система	Windows 95

$6529

Family PC P5-120

Процессор	Pentium 120 MHz
Оперативная Память	16MB EDO
Жесткий диск	2 GB
Шина	PCI
Видео карта	Matrox, 2MB WRAM
CD-ROM драйвер	8x EIDE
Звуковая карта	Ensonig Sound Card
Динамики активные	ACS40 и Subwoofer
Мышь	MS Mouse 2.0
Монитор	17" 0.26 Vivitron
Системный блок	Mini Tower Case
Клавиатура	127-Key Keyboard
Операционная система	Windows 95

$3099

Family PC P5-166

Процессор	Pentium 166 MHz
Оперативная Память	16 MB SDRAM
Жесткий диск	2 GB EIDE
Шина	PCI
Видео карта	Matrox MGA, 2MB WRAM
CD-ROM драйвер	8x EIDE
Звуковая карта	Ensonig Sound Card
Динамики активные	ACS40 и Subwoofer
Мышь	MS Mouse 2.0
Факс/Модем	US Robotics 28.8K
Монитор	17" 0.26 Vivitron
Системный блок	Mini Tower Case
Клавиатура	127-Key Keyboard
Операционная система	Windows 95

$4099

Professional PC XL P5-200

Процессор	Pentium 200 MHz
Оперативная Память	16 MB EDO
Жесткий диск	3 GB EIDE Quantum
Шина	PCI
Видео карта	Matrox MGA, 4MB WRAM
CD-ROM драйвер	8x EIDE
Звуковая карта	Ensonig Sound Card
Динамики активные	ACS400 и Subwoofer
Мышь	MS Mouse 2.0
Факс/Модем	US Robotics 28.8K
Монитор	17" 0.26 Vivitron
Системный блок	Mini Tower Case
Клавиатура	104-Key Keyboard
Операционная система	Windows 95

$4499

Workstation System XL G6-200

Процессор	Pentium PRO 200 MHz
Оперативная Память	32MB EDO, 256KB Internal Cache
Жесткий диск	3 GB EIDE Quantum
Шина	PCI
Видео карта	Matrox MGA, 2MB WRAM
CD-ROM драйвер	8x IDE
Монитор	17" 0.26 Vivitron Sony
Системный блок	Tower Case
Мышь	MS Mouse 2.0
Клавиатура	104-Key Keyboard
Операционная система	Windows NT, Workstation 3.51

$4489

ВСЕГДА И ВЕЗДЕ НАСТОЯЩЕЕ АМЕРИКАНСКОЕ КАЧЕСТВО

The Settlers II
VENI, VIDI, VICI

Юрден ПОМОРДАВ



Тема:	**Стратегия, колонизация**
Издатель:	**Blue Byte Software**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM**
Цена:	**$80**

Первая часть **Settlers** появилась на свет два года назад, и не содержала в себе ничего такого, за что ее можно было бы полюбить всей душою и превознести до небес. То была среднего пошиба стратегия, где Вы, управляя непрерывно возрастающей армией поселенцев, должны были обустраивать их быт и, время от времени, сражаться с недружелюбно настроенными соседями. В игре трудно было выделить какую-нибудь явно отрицательную черту, и еще сложнее найти что-нибудь экстраординарное.

Однако, некоторую известность игра все же снискала, и вот совсем недавно появилось ее продолжение.



Сразу скажу, что ничего кардинально нового в **Settlers II** я не обнаружил. Доработано несколько мелочей, заметно улучшилась графика. Появились новые типы вооружения — например, катапульты.

Далее, в **Settlers II** теперь присутствует не одна-единственная нация, а целых четыре, каждая имеющая свою собственную культуру (Вы можете играть за любую — но только в дополнительных миссиях). Правда, кроме внешнего вида поселенцев и построек, других серьезных отличий между культурами заметить не удалось.

И последнее, что касается нововведений: расширены возможности игры для нескольких игроков. Однако учтите, что если Вы захотите сыграть вдвоем с товарищем на одном компьютере, Вам потребуется две мыши.

В целом, основная идея **Settlers II** по-прежнему заключается в создании развитой экономической инфраструктуры, состоящей из множества построек мелкопроизводственного назначения: лесопилки, рудники, плавильни, рыболовные и охотничьи угодья, скотобойни, казармы для солдат, корабельные доки... Вплоть до того, что есть даже свинофермы!

Как Вы помните, одним из основных минусов **Warcraft II** признавалось чрезмерное обилие всяческих хозяйственных мероприятий, которые приходилось производить игроку: непрекращающаяся ни на мгновение рубка леса, бесконечные **upgrade**'ы и т.п. Так вот, в **Settlers II** всего этого в десять раз больше. Если пытаться провести сравнение, то игра нахо-



дится где-то на стыке **Lords of Realms** и **Conquest of the New World**, превосходя по качеству первую из названных игрушек, но не поднимаясь при этом до уровня второй.

Ваша задача как стратега сводится преимущественно к тому, чтобы планировать, какие постройки правильнее возвести в надлежащий момент. Например, Вы обнаруживаете золотоносную жилу. Конечно же, немедленно



принимаетесь ее разрабатывать, и добытое золото отсылаете в плавильню, где из него штампуют монеты.

На новонаштампованные деньги Вы открываете казармы для солдат, затем отправляетесь завоевывать соседа... И обнаруживаете,



что у Вас не хватает еды, чтобы прокормить свое новоиспеченное войско, поскольку, увлекшись наполеоновскими мечтами, Вы забыли позаботиться о фермах.

Чтобы закончить рассказ о **Settlers II**, отмечу, что игра: а) происходит в реальном времени, б) позволяет путешествовать не только по суше, но и морским путем, в) содержит в себе солидное количество кнопок и менюшек, которые трудно освоить, не вчитавшись в прилагаемое к игре руководство. И боюсь, что ко всему вышесказанному мне добавить больше нечего.




Качественная графика, проработанная экономическая инфраструктура


Центральным звеном игры является ведение хозяйственной деятельности


Очередная колонизационная стратегия среднего пошиба

4

Сергей ЛОСЕВ

Fire Fight



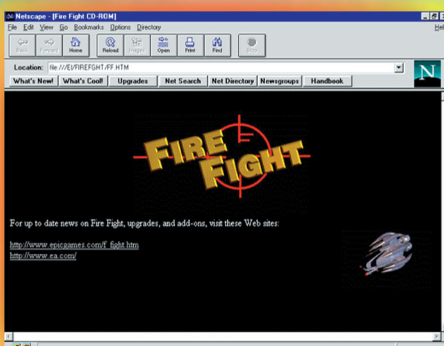
Тема:	Стрелялка
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Epic MegaGames
Требования к компьютеру:	P-75, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM,Windows 95
Игра в сети:	Любая сеть под Windows 95
Цена:	$45





У игры **Fire Fight** не очень сложный сюжет и о ней можно было бы рассказать очень коротко, например так: **Fire Fight** — это трехмерная стрелялка, написанная для **Windows 95**. Вот, в общем-то и все, но... Именно из-за этого «но», стоит более внимательно посмотреть на игру. Она вобрала в себя столько новых технологий, что играя в нее, не перестаешь изумляться возможностям мультимедиа-компьютера. Вспомним обещания фирмы **Microsoft** о том, что **Windows 95** окажется лучшей платформой для компьютерных игр, чем **MS DOS**. Тогда, то есть почти год назад, можно было только смеяться над словами **Microsoft**, видя графику **Bioforge** и **Magic Carpet**. Тем не менее, к середине 1996 года данные обещания сбылись и появились много игр для **Windows 95**, превосходящих графику **MS DOS**. **Fire Fight** — далеко не первая игра для **Windows 95**, но она лучше других иллюстрирует преимущества операционной системы. Совместимость со стандартом **DirectX**, суть которого заключается в том, что аппаратные ресурсы компьютера, в частности, видеоакселлераторы и звуковые платы, управляются напрямую, позволяет получать на экране быструю и качественную графику. Желание сыграть в **Fire Fight** в режиме **DirectX** требует звуковых и видеоплат, выпущенных не позднее второй половины 1995 года и совместимых с **Windows 95**. Протестировав игру на двух компьютерах, я убедился, что она с одной стороны не требовательна к ресурсам, и запускается даже при наличии 4-х Мб оперативной памяти (дополнительно нужен файл подкачки не менее 35 Мб), а с другой стороны не каждому Pentium по зубам. На первом компьютере - **Pentium 75, 8 Мб ОЗУ, Diamond Stealth 64, Sound Blaster Pro**, игру не удалось запустить через **DirectX**, поэтому она шла в разрешении 640x480. Не скрою однако, что графика была вполне приличной. Второй же компьютер — **Pentium 133, 16 Мб ОЗУ, Diamond Edge с 4 Мб, Sound Blaster 32 PnP+Yamaha DB50GX** — подошел ко всем требованиям игры, а в результате графика, звук и музыка в **Fire Fight** меня просто ошеломили. Игра шла в полноэкранном режиме и использовала, пожалуй, все эффекты трехмерной графики и звука, которые можно было бы придумать.

Не буду Вас больше терзать описанием технологий, реализованных в игре, а перейду к ее описанию. Сюжет — какой он может быть у стрелялки? Что-то где-то сделано неправильно, надо оказаться там и взорвать все что двигается и не двигается, чтобы больше неправильного в этой, хорошо охраняемой территории не пов-











Сетевые сражения достаточно увлекательная вещь. Особенно, если у Вас хорошая звуковая карта и видео не «тормозит».

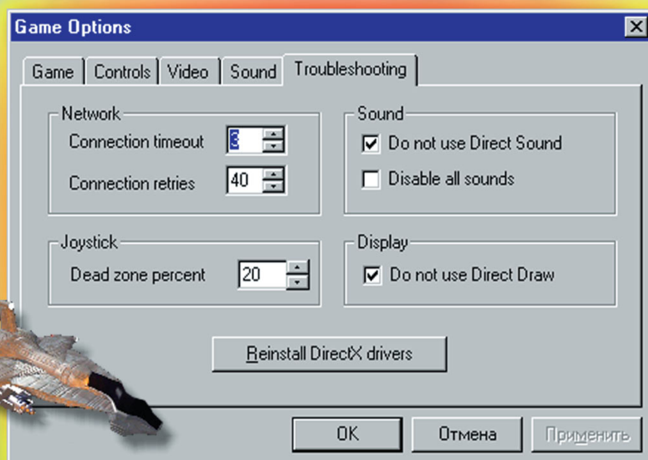
торялось. Герой, то есть вы, находитесь в летающем корабле (пусть это будет боевой корабль), который я, честно говоря, не смог правильно классифицировать. Внешне он чем-то напоминает кораблик из замечательной старой игры **Xenon 2**, но только полностью трехмерен. Его тени накладываются на наземные строения по всем правилам перспективы. К сожалению, движения корабля ограничены: вперед или назад. Вращаясь, можно менять направление движения, опуститься или подняться нельзя. Из-за этого интерес к игре несколько уменьшается, но не настолько, чтобы несколько раз не пройти ее с начала до конца.

Восемнадцать миссий игры происходят в далеком будущем в трех регионах какой-то планеты (а может быть и разных планетах). Насколько я понял из описания миссий в будущем существует какой-то полицейский совет, к помощи которого обращаются правительства разных стран или планет и он успешно борется с преступниками. Впрочем, насколько успешно — зависит от вас. Во время миссии приходится сталкиваться со множеством трудностей, например, с боевыми кораблями и наземными пушками противника. Ваш боевой корабль оснащен шестью типами оружия: пушка-вулкан, **swarmers** (перевод я не нашел), плазменное орудие, ракеты, пушка, гранаты. Количество вооружений ограничено, но того объема, который дается в начале плюс собранные ящики с боеприпасами, хватает для завершения каждой миссии. Переключения оружия осуществляется точно также, как и в **DOOM**, то есть клавишами 1-6. Для стрельбы используются клавиши пробел и **CTRL**, а для ухода от выстрела — клавиши **Z**, **X** и **ALT**. Помимо клавиатуры, перемещать корабль можно с помощью мыши или джойстика.

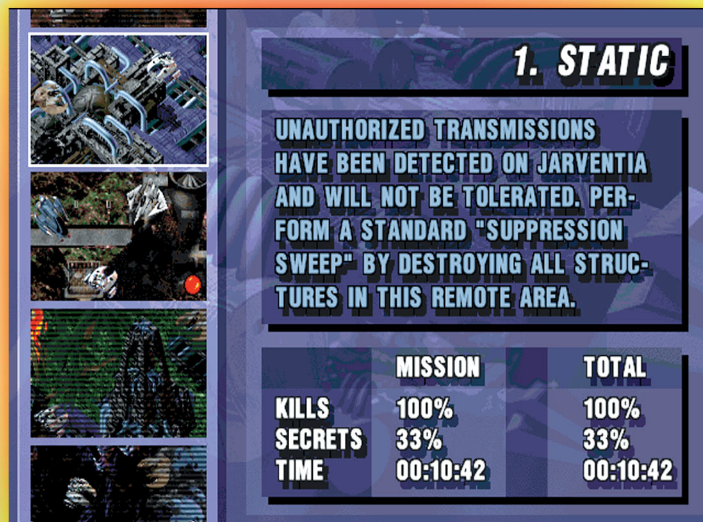
Залог победы в игре — максимальная подвижность, но даже ни на секунду не останавливаясь, нельзя избежать попаданий снарядов. Энергетический щит в какой-то мере спасает вас от выстрелов противника, но, когда энергия щита становится недостаточной, приходится на время отлетать в уже отвоеванные территории и восстанавливаться. Впрочем, можно попытаться найти секретные территории, которые есть практически на каждом уровне, и там собрать оружие или заменить батареи щита.

А как же недостатки? Внимательно просмотрев более половины уровней, я наконец-то понял, чего в ней не хватает. Игра значительно бы выиграла, если бы в ней была заставка и межуровневые вкрапления видео.

Обобщая, отмечу, что игра **Fire Fight** может иметь долгую жизнь и вот почему — уже создан **WEB**-сервер, на котором находится множество дополнений и усовершенствований игры. Остается надеяться (и надежды эти небеспочвенны), что **Fire Fight** скоро займет достойное место среди аркадных стрелялок.

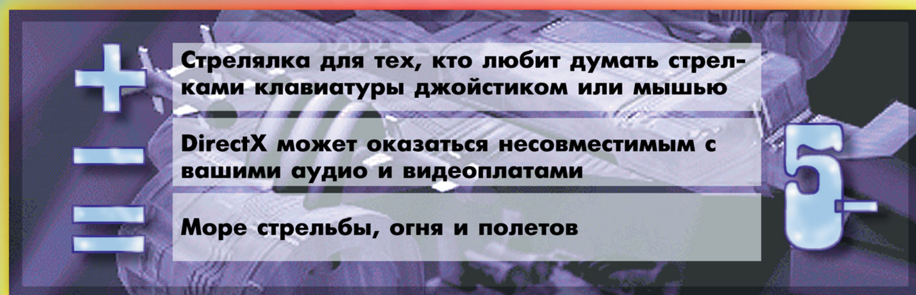


Если возникнут проблемы с запуском игры или она работает слишком медленно, попробуйте отключить режим прямого доступа к оборудованию.



Вы сможете проиграть заново любую уже найденную Вами миссию.









Red Baron 2

Тема:	**Симулятор самолета Первой Мировой Войны**
Издатель:	**Dynamix**
Разработчик:	**Dynamix**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM WINDOWS '95, SVGA**
Выход:	**Осень 1996 года**



Первоначальный вариант **Red Baron**, появившийся на свет в 1991 году, расценивался как авиасимулятор Первой Мировой войны, соответствующий основным вехам реальной истории. И, следуя истории, разумно было бы предположить, что готовящийся в скорому выходу **Red Baron II** будет закономерным продолжением сюжетной линии.

Да и, говоря откровенно, полеты на «кукурузнике» уже тогда смотрелись несколько убого: трудно было получить удовольствие от неторопливости и упрощенности динозавра отгремевшей в начале века Первой Мировой, когда рядом ждал мощнейший **Strike Commander**.

Когда мы подходили к рассмотрению альфа-версии **Red Baron II**, нас интересовал лишь один вопрос: будет ли игра соответствовать неизмеримо возросшим стандартам сегодняшнего дня, либо же нас ждет убогое продолжение, выполненное на основе прежней схемы, с легкими косметическими изменениями, призванными создать видимость глобальных модернизаций?

Что ж, рады заявить, что **Red Baron II** нас не разочаровал. И, говоря о нем, мы говорим о проработаннейшем авиасимуляторе, способном впечатлить самого взыскательного любителя полетов.



Находясь в помещении приятно прорисованного Главного Штаба, Вы выбираете миссии, которые будете выполнять, знакомитесь с ходом боевых действий и узнаете, как обстоят дела у товарищей по эскадрильи.

Структура интерфейса, подобная этой, в нынешние времена довольно таки распространена в силу своей удобности в обращении и понятности. Чтобы лучше себе это представить, вспомните прямых предшественников **RB II** — **Aces of the Pacific** и **Aces over Europe**, а заодно и сам первый **Red Baron**.

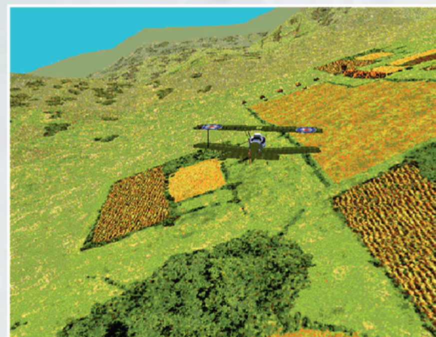
Существует три режима игры: **Quick Fly**, **Single Mission** и **Campaign**.



В первом случае у Вас есть возможность опробовать самолет, разобраться с управлением и собственными способностями. Режим для начинающих. Вас ставят в зону, наводненную мишенями, за которыми можно вволю погоняться. Правда, Вас они также расценивают, как мишень, так что, еще неизвестно, кто за кем будет гоняться.

Single Mission — Одиночная Миссия. Вы получаете конкретное задание, которое заканчивается на его выполнении. Или...

Campaign (Career Mode) — Вы принимаете участие в Кампании, состоящей из целой череды отдельных миссий, с единой конечной целью: разгром противника на данном этапе войны.



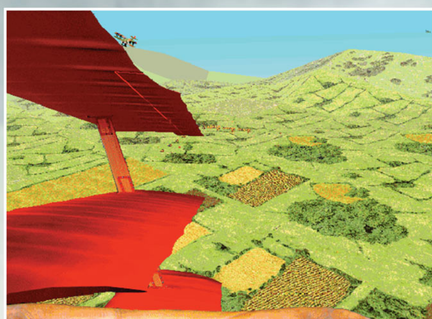
Кроме того, есть и четвертый вариант: Если Вы столь скоры на руку и ненасытны, что успешно пройдете все заготовленные миссии и возжелаете еще, то, что ж делать — специально для Вас предусмотрен неплохо проработанный Редактор Миссий, где можно с легкостью создать собственную миссию.

Наибольший интерес, разумеется, представляет **Career Mode**. Разнообразные задания, и часто с Вами на пару воюют товарищи по эскадрильи. По мере того, как Ваше имя, в силу множества одержанных побед, станет приобретать известность, другие известные летчики будут бросать Вам вызовы — так что, кроме всего прочего, Вас ждут увлекательные поединки против асов. Причем, не только они могут вызывать Вас, но и Вы можете вызывать их.

Особую значимость в **Red Baron II** приобретают ставшие классическими задания по уничтожению воздушных шаров. Зоны, где находятся шары, теперь патрулируются не только воздушными соединениями, но и устроенными на земле пулеметными гнездами и артиллерией.

На земле, кроме привычных бараков и подобных им сооружений, наблюдается обилие техники и солдат. Последние часто спасаются от Вас бегством, напоминая, что в этой войне есть не только воздушные цели.

Вообще же, миссии в **Red Baron II** не за-







гипсованы в одни и те же сценарии — подобно **EF2000**, в игре создан генератор случайных изменений, синтезирующий от 50 до 100 вариантов для каждого из возможных заданий.

Играя в режиме **Campaign**, Вы можете следить за ходом боевых действий на фронте, читая об успехах и неудачах родной армии в скупых сводках местной газетенки; можете подслушивать за карточным столом, жадно улавливая сведения и слухи, и так далее.

Если же Вашей излюбленной мишенью со времен **Retailator**'а является приятель, живущий по соседству, Вы обрадуетесь, узнав, что в **Red Baron II** предусмотрена игра в **Multiplayer**— режиме по модему и сети.

На выбор предоставляется 22 самолета, и еще 16, контролируемые только компьютером (бомбардировщики, дирижабли и т. п.). Все это — самолеты, реально использовавшиеся в период с 1914 по 1918 годы. Разработчики **Red Baron II** ручаются за достоверность поведения и качественного уровня деталировки каждой из машин.

Игра старается по максимуму использовать ресурсы **Windows'95**, в первую очередь графические. Полетная графика выглядит гораздо более плавной, чем в похожих **DOS**—ориентированных играх (чем в **EF2000**, например).

Самолет в **Red Baron II** отличается высочайшей маневренностью, не теряющей связи с реалистичностью. От пилота требуются неплохие навыки, чтобы не потерять контроль над управлением при закладывании мертвых петель и выходе из штопора.

Кроме реалистичности, **Red Baron II** не забывает и об исторической правде — трюки, доступные к выполнению, восходят корнями к тем, что были изобретены в те времена.

На самолетах класса Первой Мировой нет автоматизации и супертехники девяностых, их мощность не так уж и велика, так что Вам придется научиться обращаться со скоростью и траекторией полета, если не хотите постоянно улетать носом в землю.

Безусловно, приближенность к реальности — только половина дела. Без стоящих противников даже самый технически совершенный симулятор обречен на безвестность и скорое забвение.

«Моей задачей было сделать **AI** (искусственный интеллект — Ред.) лучше, чем даже в **Falcon,** с акцентом на воздушные бои» — говорит Стоттлмиер. — «Я не использовал тупые летающие бревна с предсказуемыми действиями. Я разработал математические формулы, которые избирают меняющиеся, постоянно обновляющиеся пространственные объекты. **AI**, установленный на средний уровень, моделирует действия, которые бы предпринял (или не стал бы предпринимать) реальный пилот для достижения своих целей.»

В некоторых симуляторах, **AI**-пилоты постоянно летают на пределе возможностей своего самолета, совершая маневры с точностью, невозможной для нормального человека. В **Red Baron II** эта трудность в значительной мере преодолена.

«Самолет противника действует в той же манере, как самолет игрока... Вы никогда не увидите, что самолет вытворяет что-то такое, что не укладывается в заданную модель.»

Чтобы представить себе, какой будет местность в **Red Baron II**, достаточно вспомнить изрядно нашумевший новый хит от **Dynamix A-10 II: Silent Thunder**. А теперь добавим к этому отличия «кукурузника» от современного штурмовика: «старичок» летает и пониже, и медленнее, так, чтобы было удобно смотреть на копошащихся внизу. Можете еще припомнить: отличия **Wings Of Glory** и **Strike Commander**'а — прежде всего в наземной графике. Города, дорожные развилки, взлетные площадки, и траншейные перемычки фронтовых линий.

Подбитые самолеты не моментально разрываются на куски: сначала они окутываются дымом, поверх которого стелется огненное покрывало; ложась в гибельное предсмертное пике, они теряют в воздухе куски обшивки, части крыльев и фюзеляжа. Самолет с отрубленным пулеметной очередью хвостом падает, вертясь волчком, и выглядит это довольно неплохо (особенно в том случае, если сам сидишь в кабине).

Для графики используется та же платформа, что и для **Silent Thunder**, однако выглядит окружающая среда лучше, чем там. Может быть, из-за того, что в **Silent Thunder** Вы обречены созерцать ребристые каменные пустоши Кореи, в то время как в **Red Baron II** Вы проноситесь над зелеными холмами Европы.

Планировалось, что игра выйдет уже к концу лета, однако **Dynamix** перенесли этот радостный для всякого поклонника авиасимуляции день аж под Рождество. Что ж, остается надеяться, что компании—разработчики используют этот период на то, чтобы довести все, что есть в **Red Baron II** до блеска. Как говорится, поживем — увидим.

Статья предоставлена SBG Magazine [RTF bookmark end: OrfoTempHyph]







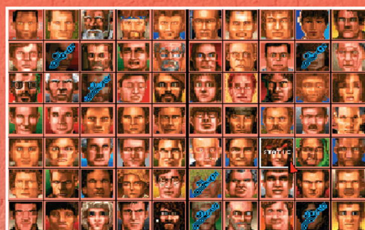




Jagged Alliance: Deadly Games

Тема: RPG + тактика
Издатель: Sir-Tech
Выход: 1996 года

Ни у кого не вызывало сомнений, что у **Jagged Alliance** появится продолжение. Смешав специфику ролевых игр с трехмерными командными сражениями в духе **UFO** и **Syndicate**, **Sir-Tech** смогли выпустить в свет игру, оказавшуюся поистине единственной в своем роде. Захватывающий сюжет и тщательнейшая проработка всех деталей, высокоорганизованный противник и многообразие тактических подходов к организации боевых действий сделали **Jagged Alliance** одной из лучших игр года в своем жанре.



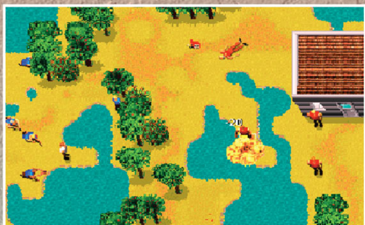
Вторая часть **Jagged Alliance**, называемая **Deadly Games**, сохраняя все преимущества первой части, привнесет ряд существенных добавок и доработок, которые должны значительно повысить общую привлекательность игры.

Перво-наперво: наконец-то станет возможным продавать и покупать оружие и прочие предметы. Не иначе, **Sir-Tech** внял многочисленным просьбам поклонников, раздававшимся во всех уголках **Internet**'а!



Далее. Наемники остаются все прежние, плюс добавится десять новых. Появятся новые пейзажи - новые поля битв. Новые сценарии, новые военные кампании. Общее число звуковых дорожек, записанных для игры, превысило число в шесть тысяч раз!

Отвечая веяниям времени, **Deadly Games** будет иметь редактор секторов и редактор кампаний. Вы сможете построить собственные сектора, населить их противником (до 32 в один сектор), а затем объединить в единый сценарий с собственным сюжетом.

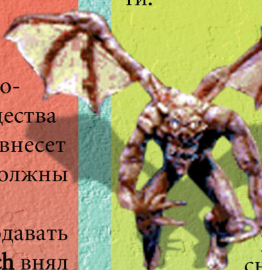




И последнее глобальное нововведение: теперь можно будет играть по сети (до четырех человек) и по модему!

Ждите появления **Deadly Games** в последней декаде этого года.





Blood

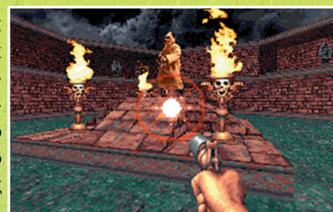


Тема: Action
Издатель:
Выход: 1996 года

Итак, еще одна **DOOM**'оподобная игра, на этот раз имеющая нечто общее с Heretic и Hexen, а также с **Witchaven**. Как обычно, Вы в одиночку выходите против множества вражьих полчищ.

Противники в **Blood** подобраны достаточно неплохие, что ясно видно из следующего перечня: Вам предстоит сразиться с крысами, летучими мышами, пауками, зомби, оккультными магами, горгульями, церберами и теми, кто считаются покровителями всей этой нечисти.





Оружие также отличается приятным разнообразием: от вил, которыми удобно расправляться со снующими под ногами пауками, до динамита и огнеметов — последние изготавливаются с помощью спрэя и лучины. А позже появятся даже обрезы и автоматы.





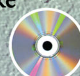
Общая цель игры — остановить Тайное Общество, для чего потребуется проникнуть в Темное Обиталище и уничтожить некоего субъекта по имени **Tchernobog**, а также, по возможности, всех его приспешников.

В **Blood** будет натуралистично выполненное освещение (**real-time lightning**). Впрочем, по сравнению с ранее названными Hexen и **Witchaven** графика **Blood** не станет ничем выдающимся.





Blood претендует на то, чтобы быть "action-ужастиком", способным "устрашить" игрока даже и со стальными нервами. Реально же, **Blood** является очередной поделкой, далеко отстоящей от того уровня, на котором сейчас делаются action-игры (вспомним **Duke Nukem 3D**).



СКОРО



Тема: Action
Издатель:
Выход: 1996 года

Наверняка многие знакомы с творением фирмы **Origin** — игрой **Crusader: No Remorse**. Если Вы стали ее поклонником, то спешим Вас обрадовать: вот-вот все та же **Origin**, выпустит продолжение игры под названием **Crusader: No Regret**.





Основная сюжетная линия не изменилась. Вы все также управляете бесстрашным повстанцем **Silencer**, который вновь вступает в противоборство с гигантской террористической организацией **WEC** (что расшифровывается как **World Economic Consortium**). В **Crusaders: No Regret** зона боевых действий перенеслась на Луну. Ваша задача — освободить мирное население и уничтожить главного злодея. Правда, предварительно придется уложить еще сотню-другую его охранников — этим Вы и будете заниматься на протяжении почти всей игры.



Основная идея также осталось нетронутой. Все также надо ходить по территории врага, сокрушая на своем пути как можно больше противников. Довольно часто придется давать отдых спинному мозгу и подключать головной — в игре множество ловушек, загадок и т.п.



Вид на **Silencer** остался прежним — сверху-сбоку. Все территории отрисованы заново. В **Crusaders: No Regret** Вам предстоит преодолеть десять довольно сложных миссий. К арсеналу вооружения нашего героя добавилось еще несколько новых орудий массового уничтожения, которые плавят, жарят, а также разрывают на мелкие кусочки Ваших врагов. Кстати, последние претерпели заметные изменения, но в основном по части графики.

В целом, игра мало изменилась по сравнению с первой версией. Отличается, по большому счету, лишь графика. Поэтому можете считать, что Вам предлагается просто дополнительные уровни к **Crusader: No Remorse** с новыми врагами, оружием и загадками.





СКОРО



Тема: Аркадные драки
Издатель: Sierra On-line
Выход: 1996 года

Трудно перечесть все игры, в которых необходимо поколотить соперника — тут и **Street Fighter**, и **Mortal Combat I,II,III**, и **Warriors** и многие, многие другие. Но мода на плоские «драки» проходит; все большее внимание уделяется **3D** играм, где Вам предоставляется полная свобода перемещений. Примеров можно привести немало — **FX Fighter**, **Virtual Fighter**, **Battle Arena Toshinden** и т.п. Вскоре список пополнится еще одной игрой — **Cry.Sys**.



Сразу отметим, что она будет разительно отличаться от многих своих предшественниц. В первую очередь это относится к оригинальному стилю боя — он больше похож на аркадную игру, нет таких жестких ограничений: вот ринг, вот противник — теперь дерись! В новой игре Вы практически не ограничены в своих действиях.

В **Cry.Sys** Вы можете выбрать одного из десяти героев и, управляя им, вести борьбу против вражеских полчищ.

Надо сказать, что все участники боя выглядят просто потрясающе. Такого качественного изображения не было еще ни в одной подобной игре — прекрасно прорисованы даже самые мелкие детали. Поговаривают, что «...**Cry.Sys** станет новым поколением боевых игр...».

Остается лишь добавить, что работать игра будет на платформе **Windows 95**, а ее разработчиком является такая известная фирма, как **Sierra On-Line**.







DEADLOCK



Тема: Стрелялка
Издатель: Accolade
Выход: Январь 1997 года

Пятого января 1996 года компания **Accolade** объявила о готовящемся выпуске новой игры **DeadLock**, которая должна появится в сентябре этого года. **DeadLock** соединит в себе два жанра: классическую стратегию (типа **Civilization**) и графически детализированный симулятор.











В игре Вам предоставляется роль правителя одной из космических колоний. Все колонии борются в космосе за превосходство, пытаясь подчинить себе подобных при помощи военного или экономического превосходства. Прежде всего игроку предстоит исследовать свои собственные владения: найти и добыть побольше полезных ископаемых, создать сильную армию и экономическую систему и сделать все возможное, чтобы колония процветала.

DeadLock — первая игра компании **Accolade**, в которую можно играть и по сети, и в **Internet**. До шести игроков могут играть одновременно. Вам на выбор предоставляется семь разных колоний, каждая из которых обладает своими особенностями. Выбирайте себе любую и докажите всем, что Вы самый, самый, самый…

Начинаете Вы игру, имея в распоряжении 400 колонистов, один город и 500 кредитов на Ваше имя. Поселенцы могут поставлять еду, дрова и железо. Все. Теперь попробуйте с этим джентльменским набором построить могущественную империю.

В **DeadLock** будет превосходная графика и анимация персонажей. Герои, дома и ландшафты выглядят четко и красочно. Возможность приближения изображения дает необыкновенно детализированный вид происходящего, а удаление позволяет получить полное впечатление о развитии событий.

DeadLock будет поддерживать **Windows 3.1** и **Windows 95**.





DOMINION

Тема: Стратегия
Издатель: 7th Level
Выход: Январь 1997 года

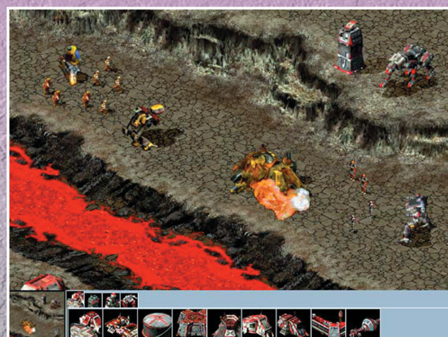
Кажется, постепенно начинает исчезать дефицит игр такого замечательного жанра, как **real-time** стратегия. Многие компании решили восполнить пробелы и начинают срочным образом изготовлять продукты этого направления. На сей раз, наш разговор пойдет об игре **Dominion**, которую готовит к выходу фирма **7th Level**. Что же это за игрушка? Ответ наверняка порадует многих любителей стратегии — **Dominion** является стратегической игрой в реальном времени. По сюжету Вы являетесь главой одной их четырех разумных рас (Земляне, Скорпы, Даркены и Мерценарии). Несмотря на то, что космос безграничен, его просторов определенно не хватает для мирного сосуществования всех четырех цивилизаций — в итоге начинается беспощадная, кровопролитная война. Каждая из четырех рас имеет свои отличительные черты, присущие только ей свойства, индивидуальную технику и вооружение.





Игра внешне напоминает **Command & Conquer** и **Warcraft II**, но во многом превосходит эти проверенные временем игры. В основном, это относится к более мощной графике (поддерживаются режимы вплоть до 1024 на 768) и оригинальному сюжету. Вас ожидает двадцать пять безумно сложных миссий, в которых Вы целиком и полностью раскроете все свои военные таланты.

Ну что же, будем ждать. **Dominion** обещает быть прекрасной игрой, которая доставит массу удовольствия очень и очень многим геймерам.







СКОРО

STAR WARS JEDI KNIGHT DARK FORCES II

Тема: Стрелялка
Издатель: Lucas Arts
Выход: Январь 1997 года

В ближайшее время **Lucas Arts** готовит к выходу **alpha** (альфа) версию сиквела великолепного **Dark Forces**. Выход окончательной версии игры планируется в начале января 1997 года, а в альфа-версию поклонники **DOOM**'оподобных игр смогут поиграть уже в сентябре-октябре этого года.



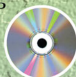




Что стало известно нового об этом продукте? Все объекты и герои выполнены в **3D**-полигонной графике. Освещение «динамичное», максимально приближенное к реальности. Разработчики обещают неповторимые эффекты, особенное внимание будет уделено лампам в коридорах и световым мечам «джедаев». Также детально будут проработаны текстуры для помещений и зданий. **Kule Kartan**, главный герой **Dark Forces**, выучился на воина-джедая и снова включился в борьбу с темными силами Империи.



Будут добавлены новые монстры (видимо из разряда космических рас), появится новое оружие, включая меч воинов-джедаев, полная **3D**-графика, игра по сети, модему или **link**-кабелю. И (наконец-то) появится возможность ЗАПИСЫВАТЬ свои результаты в процессе игры.







СКОРО



Тема: Стрелялка
Издатель: Lucas Arts
Выход: Январь 1997 года

Вообразите на секундочку, что Вам придется пережить захватывающее приключение, в котором судьба всего человечества будет находиться в Ваших руках.

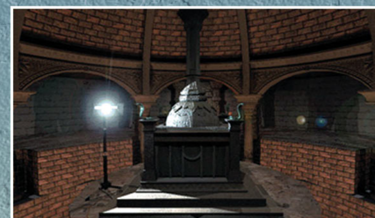
Да-да, именно подобное приключение ожидает Вас в замечательной игре **Secret of Luxor**. Игра, по большому счету, относится к жанру **Adventure**, т.е. в ней придется походить, побродить, решить различные загадки и головоломки.



С точки зрения графики и оформления, **Secret of Luxor** выше всяких похвал. В игре используется красочная, оригинальная **SVGA**-графика. Вид на происходящее — «своими глазами», по стилю игра немного напоминает **Myst**.



Вам предстоит выступить в роли археолога с мировым именем, который прибывает в город Луксор, известный своим грандиозным ошеломляющим храмом. В нем находится сила, способная изменить течение времени. Сами понимаете, что подобная вещь может стать страшным оружием в плохих руках. Тем более, что прецедент уже есть — помимо Вас, в храм прибывает и некто доктор Осирис, отнюдь не с благими намереньями. Не допустите, чтобы секрет Луксора попал в лапы к этому человеку…



Добро пожаловать в удивительное приключение, которое охватывает более трех сотен лет, где главная задача не дать грязным коррумпированным силам завладеть святая святых всей вселенной. Напоследок остается сказать, что игра изначально вышла на **Macintosh** и должна быть переведена на платформу **PC**. Ожидается, что работать игра будет под управлением **Windows** (**3.1x, NT, 95**).





СКОРО

XS

Тема: DOOMоподобная бродилка
Издатель: SCI
Выход: Январь 1997 года



XS произносится как "**Excess**" и в переводе с английского обозначает "Избыток".

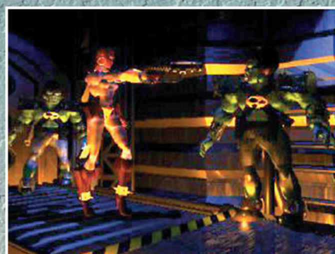
Если обещания разработчиков из **SCI** оправдаются, то нас ждет новый, свежий взгляд на жанр action, где со времен появления **DOOM** было не так уж много нового. **XS** — трехмерное сражение глазами первого лица, где визуальное качество противников сравнимо с тем, какое достигнуто в **Rise of the Robots I/II**. Видимо, эта игра будет потрясающе красивой по графике, с использованием по-настоящему трехмерной перспективы.





По стилю боя **XS** ближе всего находится к **Death-match**, только Вашими противниками выступают не люди, а компьютерные противники (и учтите — соображают они ничем не хуже людей!). Всего в **XS** планируется 60 наделенных собственным уникальным интеллектом противников, каждый со своим стилем ведения боя и с только ему присущим оружием. Схватки будут происходить на 20 аренах, каждая со своим набором ловушек и хитростей.





По сети в **XS** сможет играть до 4 человек.

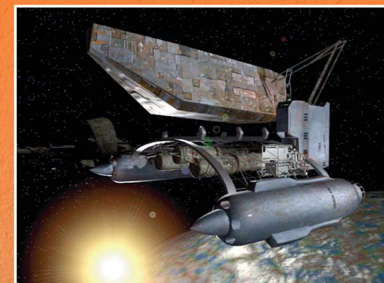


СКОРО

StarCraft

Тема: Стрелялка
Издатель: Accolade
Выход: Январь 1997 года

Разбуди среди ночи какого-нибудь игромана и спроси: «Какие ты знаешь стратегические игры в реальном времени?», и он не задумываясь ответит: «**Warcraft, Dune II, Command & Conquer**». Но наконец-то, в самом ближайшем будущем, к этому списку можно будет добавить еще несколько пунктов. Ожидается выход нескольких прекрасных тактико-стратегических игр, об одной из них и пойдет речь.





Очень любопытным обещает быть **Blizzard**'овское творение под названием **StarCraft**. Совсем не случайно название этой игры сильно смахивает на название предыдущего детища **Blizzard** (имеется в виду вторая часть **WarCraft**). Эти игры довольно похожи — в обоих используется отличная **SVGA** графика, бой все так же происходит в реальном времени, и в той и в другой используются очень реалистичные и сочные звуковые эффекты...

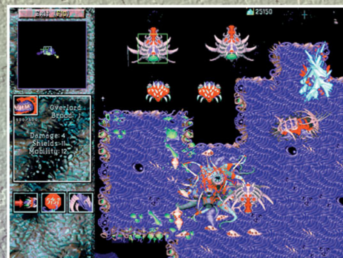
Но отличия все-таки есть. Во-первых, **StarCraft** переносит нас с родной старушки-Земли в далекие глубины космоса (недаром игра называется **StarCraft** — звездное искусство). Там и начинается жестокое противоборство враждующих рас. Всего в игре три расы (вместо двух **WarCraft**'овских), да и отличаются они более принципиально, чем даже, казалось бы, такие непохожие друг на друга орки и люди. Ваша задача — не только выжить в этой смертельной борьбе, но и стать полновластным владыкой галактики.

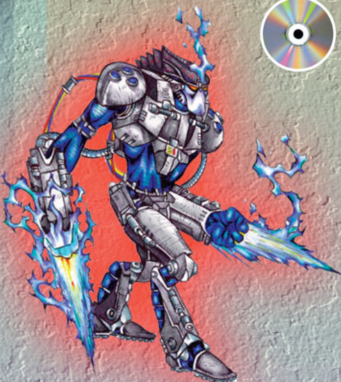




В общем, идеи **WarCraft** живут, процветают и даже находят новое воплощение.







СКОРО

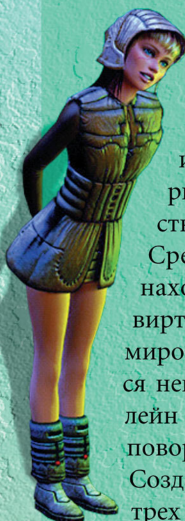


Тема: Adventure
Издатель: Accolade
Выход: Январь 1997 года



Sinkha — приключенческая игра, повествующая о том, как девочка по имени Хилейн отправляется на поиски загадочной расы **Sinkha**, полубогов, строящих свою жизнь на основе механистических технологий. У **Sinkha** она надеется найти спасение от того образа жизни и окружения, которые стали ей ненавистны.

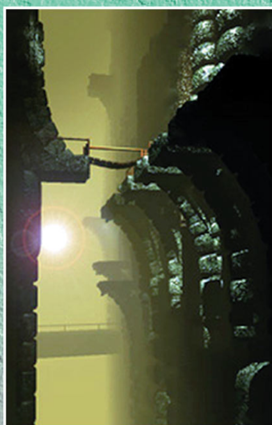




Среди **Sinkha** Хилейн находит потрясающий виртуальный мир, который почти совпадает с миром ее мечты. Однако, на горизонте появляется некая зловещая сила, и это меняет жизнь Хилейн окончательно и бесповоротно.



Создававшаяся в течение трех лет **Sinkha** представляет собою богатую коллекцию трехмерных фотореалистичных миров и персонажей, выполненных в соответствии с высшими стандартами графического качества. Игра отдает сюрреализмом, и смотрится необычно и привлекательно. Видимо, это является следствием того, что в ее создании участвовал Марко Парито, известный иллюстратор научно-фантастической литературы. Его стиль работы представляет собою комбинацию художественного искусства и науки.







СКОРО

Lords of the Realm II

Тема: Стратегия
Издатель: Accolade
Выход: Январь 1997 года



Многое ли Вы знаете об Англии второй половины XIII века? А если точнее, то в период с 1267 по 1326 год?

Таким вопросом открывалась игра **Lords of the Realm**, вышедшая в 1994 году и представлявшая собою стратегию на почве феодальных войн. Если сравнивать, то ближе всего она находилась к такой игре, как **Centurion**. Основным недостатком **Lords of the Realm** считалось чрезмерное увлечение разработчиков игры натуральным хозяйством. Игрок был не столько Военным Лордом Королевства (**Lord of the Realm**), сколько Главным Помещиком Королевства.



Готовящийся к скорому появлению **Lords of the Realm 2** должен быть во многом интереснее первой своей части. Например, в нем появятся бои в режиме реального времени — наподобие **Warcraft II**. Будет улучшен интерфейс — он будет почти полностью настраиваться игроком по собственному усмотрению.





Единственное, остается невыясненным вопрос: будете ли Вы в **Lords of the Realm 2** «Лордом», или по-прежнему «Помещиком»?





Секреты

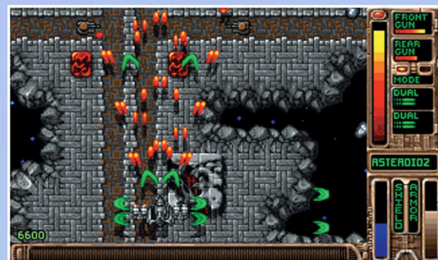
Tyrian



На экране заставки в демо версии игры напечатайте TECHNO. Это сделает доступным режим, который предоставит Вам новый вид корабля с новыми видами оружия.
А вот коды известных кораблей:

Techno — The Experimental PQZ
Stormwind — Stormwind the Elemental
Unknown — TX SilverCloud
Enemy — Captured U-Fighter
Weird — FoodShip Nine
Stealth — Ninja Star

На экране заставки к **shareware** версии игры **1.1** напечатайте NORTSHIPZ, чтобы получить новый корабль.
Во время игры нажмите одновременно:
F2, F3 и F6, чтобы стать неуязвимым.
F2, F6 и F7, чтобы перейти на следующий уровень.
Backspace и 1, чтобы переключиться

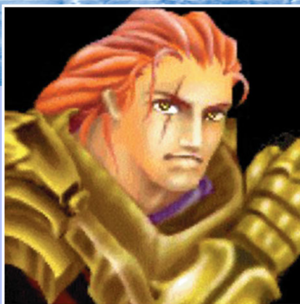


на **Супер Турбо режим**.
На экране выбора уровня сложности нажмите одновременно Shift и G, чтобы получить возможность выбрать последний четвертый уровень сложности «**Impossible**».

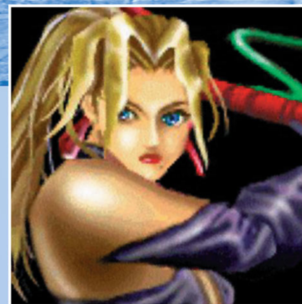
Abuse

Режим God
1. Начните Abuse с - edit.
2. Убедитесь, что курсор находится внутри окна.
3. Нажмите одновременно SHIFT и Z.
4. Нажмите Tab, чтобы начать играть.

Battle Arena Toshiden



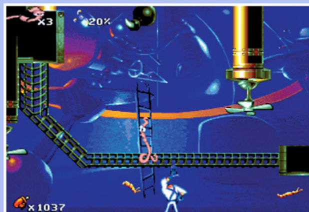
Большие головы — поставьте игру на паузу, а затем напечатайте FUNNYHEADS.
Вид от первого лица — поставьте игру на паузу и введите VIRTUAL1.



Earthworm Jim 1. Коды уровней.

What the Heck — TEAKETTLE-FAUCET-COW-FAUCET-COW-FAUCET
Down the Tubes — PAINT-FAUCET-TV-FAUCET-CONE-TV
Pod Races — CONE-TEAKETTLE-CONE-COW-COW-TEAKETTLE
Snot a Problem — COW-TEAKETTLE-TV-COW-TEAKETTLE-PAINT







Earthworm Jim 2. Коды уровней.

Angerines — поставьте игру на паузу и введите FRUIT
Puppy Love — поставьте игру на паузу и введите DUBLIN
Flyin King — поставьте игру на паузу и введите HOFFMAN
Cow Abduction — поставьте игру на паузу и введите ABROWN

Chaos Engine

Вот несколько кодов уровней для некоторых комбинаций героев.

Navvie и Preacher

Мир 2: XJ82LM6PDG1P
W0FN2FVSN2RS

Мир 3: Q2HG3VTYWJ3X
T2FRNCJZ41K2

Мир 4: RCQ3SH#23X3K
5JHK5W4FVBHW

Mercenary and Gentleman

Мир 2: 8MHT98QKMYG7

Мир 3: V3Q2QHKHNVQ9

Мир 4: P2CBL7CS0LK8

Brigand and Gentleman

Мир 2: CHHT982R60YC

Мир 3: R0CK1H286IHR

Мир 4: 40Q9Y3LN1L0B

Gentleman and Navvie

Мир 2: 8MHL2KSYYG#S

Мир 3: 4WT3R2B4Q3J8

Мир 4: N1GH9LOLT3LH

Lion King

Запустите обычным путем программу. На экране опций (**Options**) напечатайте DWARF. Если все сделано правильно, то в верхней части экрана появится надпись **Cheat Enable**, которая сообщает, что режим кодов активирован. Теперь Вы можете ввести во время игры нижеприведенные коды. Нажмите L, чтобы перейти на следующий уровень.Нажмите H, чтобы пополнить уровень здоровья.

Quake

Эти коды работают на **beta** версии **Quake**. Они вряд ли будут работать на конечной версии игры.
Для того, чтобы ввести эти коды, сделайте следующее. Перед каждым кодом нажмите Esc, затем напечатайте код, затем нажмите Enter

Коды:

COLOR0-13 — изменяет цвет одежды. Выберите номер от **0** до**13**.
FLY — полет вкл/выкл.
GOD— режим **GOD**.
NAME — изменение имени.
NOCLIP—скольжение вкл./выкл.
STATUS — показывает статус играющего и время в игре.
SV_GRAVITYx — гравитация, **x** — номер от **0** до **850**
GIVE 9 — полное вооружение и все ключи.
IMPULSE 9 —все оружие, полный боезапас и все ключи.



Rayman



Все буквы в кодах должны быть напечатаны без использования клавиш **Shift**, **Alt** или **Ctrl**. Для набора цифр используйте только верхний ряд цифр на клавиатуре.
5 жизней — kom0ogdk
10 оттенков — 86e40g91
Breakout — b76b7081

Worms

Если во время игры Вы введете «baa baa», то получите все виды оружия, банановые бомбы, миниоружие и так далее.

Transport Tycoon

Начните новую игру. Прежде чем построить что либо, идите к берегу и постройте тоннель от одного берега до другого. Желательно, чтобы этот тоннель был очень дорогим. И вместо того, чтобы сказать Вам, что у Вас не хватает денег, компьютер даст Вам **400** миллиардов.



VIDEO











GAMES

С первого взгляда эта игра не производит сильного впечатления на игрока, несмотря на безупречную, действительно трехмерную графику и продуманные сюжеты уровней. На выбор предлагается три вида летательных аппаратов — дельтаплан, ракетный ранец и некоторое подобие “кукурузника”.



Задачи, предстоящие для выполнения — скорее летные, чем боевые-уничтожить надо только босса в конце каждого уровня. Все это скорее похоже на гонки, чем на боевой симулятор.

Игра разработана командой программистов из Paradigm Simulation, Inc. и Nintendo Company, Ltd. Для тех, кто впервые слышит о Paradigm Simulation, скажем, что эта компания является одним из мировых лидеров в создании военных и коммерческих 3-D симуляторов и имеет серьезную репутацию среди специалистов в этой





PILOT WINGS 64





области.

Управление полетом заслуживает



особой похвалы за чувство реализма и свободы.

Играя в Pilot Wings 64, понима-



ешь все преимущества джойстика нового типа, примененного в Nintendo 64. Напомним, что этот джойстик исполнен по комбинированной схеме (аналоговый + цифровой).

Необходимо оговориться, что Pilot Wings 64 очень мало напоминает свою предшественницу - Pilot Wings для Super Nintendo, которая оставила не очень приятные воспоминания у игроков.

Большинство разработчиков полетных симуляторов фокусируют свое внимание на "механических" аспектах



игры, забывая о визуальном комфорте игрока, который вынужден часами наблюдать за скучной линией горизонта. В Pilot Wings 64 Вы обнаружите удачное сочетание "ходовых" качеств летательного аппарата и тщательно проработанного ландшафта.



Если говорить о сюжете игры, то он покажется большинству игроков скучным. Как было сказано выше, задачи - весьма ограниченные.

Думается, игра скорее всего понравиться лишь любителям авиационных симуляторов. Хотя и не исключено, что спокойный полет над живописной местностью, без стрельбы и взрывов, привлечет и других. Иногда приятно неспешно парить в облаках, получая удовольствие от плавности и легкости полета.





ДИНОЗАВРЫ ПОЛЕТЯТ 10 ОКТЯБРЯ !



С этого дня мир домашних развлечений переходит на 64 Bit - это быстрее, чем может позволить любая видео-игровая система или персональный компьютер. Ваша мечта становится реальностью - Nintendo64 и его сенсационный 3D-джойстик поведут вас на самую вершину игровых технологий. Выберите своего героя: *James Bond, Ken Griffey, Super Mario*. Вы найдете их в играх только на Nintendo64. 10 октября! Игроки счастливы! Конкуренты воют!

Стоит ли ждать ?



Только если вам нужно лучшее!

NINTENDO64®

Nintendo®

Железный кулак

или обзор «файтингов» для SONY PS и SEGA SATURN

Мало кто может оспорить тот факт, что драки как жанр в мире видеоигр сегодня являются самым ходовым товаром, местом для демонстрации новых идей компаний-производителей игр, а также предметом споров в среде игроманов и озабоченных растущим насилием в видеоиграх общественных деятелей. Поступали же эти шедевры игрового искусства на рынок домашних приставок в первую очередь с игровых автоматов. Но так как в России эта индустрия не особо развита, то знакомство российских игроков с новинками происходит через игровые приставки и персональные компьютеры. В следствие чего, общая картина становится несколько искаженной и неполной.



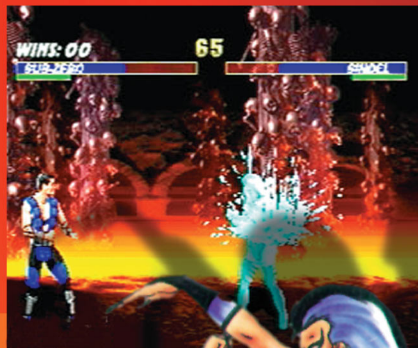
Роман БОРИСКИН

Чтобы как-то исправить эту ошибку, нам предстоит совершить очень краткий экскурс в историю и лишь затем проводить сравнения между последними поступлениями игр этого жанра, а также немного заглянуть в будущее и показать основные направления развития этого класса игр.

Итак, вся эта история с драками один на один была начата с приходом на рынок революционной по тем временам игры **Street Fighter 2**. Впервые в истории видеоигр было применено шестикнопочное управление бойцами. Также это был первый случай, когда на сцену, а вернее на поле битвы, вышли, полюбившиеся впоследствии всему миру, супергерои, которые кроме стандартных ударов могли использовать в бою ряд специальных, магических движений. Каждый из уличных бойцов обладал своим стилем и характером, что сделало **Street Fighter 2** нечто большим, чем очередной игрой. И, вполне естественно, после этого успеха следовало ожидать появления множества копий этого продукта. Самым удачным вариантом стал **Mortal Kombat**. Описывать эту игру не имеет смысла — трудно найти любителя видеоигр, который бы о ней не знал. Однако, следует также отметить один японский вариант этого жанра — **Samurai Shodown**. Здесь впервые для сражений были применены мечи и прочие предметы. Еще одно новшество — приближающаяся камера — придала игре особый «технический» шарм.

Но затем настало время, когда этот жанр стал сам себя изживать. После выпуска оригинального **Street Fighter 2**, уже на протяжении нескольких лет *Capcom* так и не может выпустить достойного продолжения, каждый год предлагая чуть более совершенную версию все-таки уже устаревшей игры. В случае же с **Mortal Kombat**, после великолепного сиквелла **MK2**, который исправил все ошибки первой игры, **MK3** несколь-









ко скатился вниз. А тот факт, что уже через пол года после выхода оригинала появился **Ultimate MK3**, наводит на мысль, что популярность двумерных драк с кровью или без постепенно сходит на нет.

А всему виной послужила *Sega*. Во время господства двумерных драк на сцене игровых автоматов *Sega*, неожиданно для всех, предложила первый в мире почти трехмерный продукт в жанре поединков один на один — **Virtua Fighter**. Это была просто еще одна игра из серии **Virtua**, которая в последствии перевернула все представления о том, какие будут игры в будущем. Однако первая попытка не до конца удалась. Если в Японии **VF** полностью сместила со сцены **Street Fighter 2**, став в еще большей степени «культовой» игрой с миллионами поклонников, в остальном мире она пользовалась хоть и солидным, но не ошеломительным успехом. Без крови, без летящих огненных шаров, всего с тремя кнопками управления, эта игра, похоже, опередила свое время. Но все же уже сегодня можно сказать, что именно **Virtua Fighter** стала той игрой, которая изменила мир видеоигр навсегда.

И уже весь 1994 год игровой мир ожидал уже более продуманной и совершенной версии — **Virtua Fighter 2**, с приходом которой *Sega* прочно укрепилась на первом месте среди производителей игр для игровых автоматов, оставляя другим лишь шанс воспользоваться ее идеями. Эту возможность не могла











упустить другая японская компания — *Namco*, которая никогда не упускала случая взять новую задумку *Sega* и сделать свою игру лучше или хотя бы на том же уровне. Так родилась идея создания игры **RaveWar**, первой виртуальной драки от *Namco.* Используя **Sony PlayStation** в качестве базы, эта игра несколько по другому подошла к поединкам один на один. Каждый боец уже управлялся четырьмя кнопками, а действие больше походило на стандартную драку, хоть и без летающих огненных шаров. К моменту выхода игра сменила название на **Tekken** и появилась незадолго до **VF2**. Безусловно, она превосходила по всем параметрам первую попытку *Sega*, но не на столько, чтобы затмить собой **Virtua Fighter 2** для игровых автоматов.

В области домашних приставок все обстояло несколько по другому. Именно в это время на рынке Японии появилось сразу две приставки: **Sega Saturn** и **Sony PlayStation**. Sega выпустила **Virtua Fighter**, а *Sony* совместно с **Takara** разработала первую игру в жанре поединков, где герои могли двигаться в третьем измерении, и назвала ее **Tohshinden**. И хотя на самом деле третье измерение в игре было лишь иллюзией, в то время игра выглядела намного лучше угловатых бойцов **Virtua Fighter**. Кроме этого она объединила в себе всю прелесть виртуальных боев с основными принципами игр **Samurai Shodown** и **Street Fighter**. Но все же **Tohshinden** страдал некоторой незаконченностью, которая особенно стала бросаться в глаза с приходом на рынок легендарного **Tekken** для **Sony PlayStation**. В игре были задействованы практически все спецэффекты, на которые способна эта приставка. Однако, в погоне за качеством изображения самих бойцов гораздо меньше внимания было уделе-



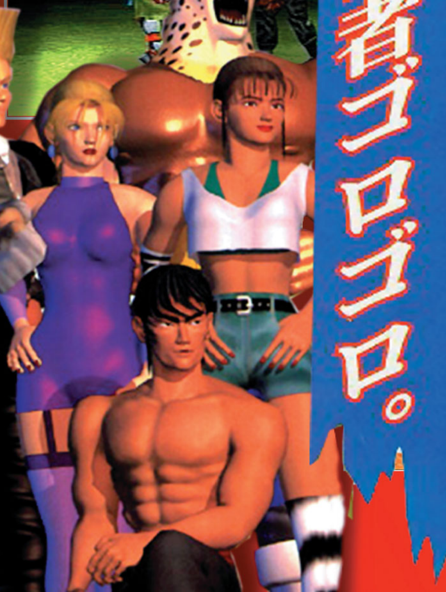




















Battle Arena Toshinden 2

но заднему плану всего происходящего. Но в любом случае в глазах большинства игроков **Tekken**, не смотря на некоторые графические недостатки, был вершиной искусства. Неожиданно для себя «законодательница мод» *Sega* оказалась в позиции догоняющего. И в скором времени ею была выпущена переработка **Virtua Fighter**. Добавив к полигонам текстуры, отполировав движения, этот вариант был намного лучше первого. Но настоящий фурор был произведен позднее с приходом **Virtua Fighter 2** на **Sega Saturn**. И если в плане графики эта игра была на одной ступени с **Tekken**, хотя и с более детализированным задним планом, то основное отличие лежало далеко не в области «косметики». В **Virtua Fighter 2** игрокам предложены не 10 бойцов, вся разница между которыми заключается в специальных приемах, а 10 различных характеров, 10 различных подходов и стилей ведения боя. И пусть меня простят поклонники **Tekken**, который я сам долгое время считал вершиной игрового искусства, в **Virtua Fighter 2** реализм превознесен на небывалую высоту. Все движения героев настолько продуманы и грациозны, что иногда просто захватывает дух. Однако метод ведения боя может некоторых отпугнуть. Здесь, кроме хорошей реакции и памяти на специальные приемы, требуется уделять большое внимание тактике. Ключом к победе служит, прежде всего, продуманная стратегия поединков и знание стиля борьбы противника. Игра заставляет постоянно совершенствоваться, а не идти постоянно одним путем.

Правильность такого подхода, как ни странно, подтвердила сама **Namco**, выпустив в конце 1995 года **Tekken 2** на игровых автоматах. В ней, кроме собственной концепции, перешедшей из оригинала — чем больше бойцов, тем лучше — было взято очень многое из движений и стилей игроков **Virtua Fighter 2**. Теперь они также следят за движениями противников, поворачивая голову в сторону врага. И сами приобрели более виртуальный вид, все боль-ше походя на своих конкурентов из *Sega*. Однако, как и в первом **Tekken** бойцам все еще не хватает собственного стиля. И хотя окончательный вариант для европейского и американского рынка еще не вышел, судя по версии на игровых автоматах, настоя-





Virtua Fighter Kids









щих нововведений в игровом процессе не наблюдается.

Но причин расстраиваться у владельцев **Sony PlayStation** и поклонников *Namco* нет. В скором будущем им будет доступна по-настоящему многообещающая игра — **Soul Edge**. Объединив в себе набор харизматических героев и сложных стратегий ведения боя как в **VF2**, полностью трехмерных движений и использования мечей и ножей как в **Tohshinden**, а также быстрых специальных приемов в стиле **Tekken**, эта игра поражает буквально всех, кто ее хоть раз видел. Уровни все продуманны до мелочей, а задний план теперь также великолепен как и сами бойцы. Эта игра пока выигрывает по сравнению с готовящейся к выходу виртуальной дракой на **Saturn** — **Fighting Vipers**. Последняя ориентирована более на начинающих игроков, а не на «ветеранов». Однако, только время покажет, сможет ли такая оригинальная игра как **Soul Edge**, которая не совсем похожа по игровым принципам на **Tekken** завоевать популярность, сопоставимую с предшественниками. На самом деле, еще никому не удавалось полностью передать всю прелесть драки на мечах, кроме, конечно, уже ставшей классикой **Samurai Shodown**.

А тем временем на рынке игровых автоматов, после относительного затишья, *Sega* в очередной раз подняла планку качества на невиданную ранее высоту. Не говоря уже о двух весьма оригинальных продуктах — **Sonic — The Fighter**, с популярным ежиком Соником в главной роли, и **Virtua Fighter Kids**, где виртуальными бойцами выступают дети — эта компания представила продолжение своей серии — **VF3**. Более совершенных поединков один на один история пока не знала. Но, к сожалению, описывать ее не имеет смысла, так как ни одна из существующих игровых приставок не сможет передать эту игру в ее первозданном или даже слегка «усеченном» виде. И хотя *Sega* и обещает перевести ее в конце концов на Saturn, возможность такого шага вызывает большие сомнения.

Еще одна «темная лошадка» — это игра **War Gods** от создателей **Mortal Kombat**. Единствен-

ное, что пока можно сказать о ней, что она не настолько графически безупречна, как **VF3**, хотя и использует полностью трехмерные движения игроков по арене. Как и в **МК** в ней будет задействована магия, и, скорее всего, опять будет много крови. Все герои будут смоделированы как объемные эквиваленты героев **МК**. **War Gods** должна выйти для **Nintendo 64** и, возможно, на другие приставки.

Также планируется поступление на рынок и обилие других трех- и двухмерных драк, которые, к сожалению, не обладают всеми качествами лучших игр, что оставляет их в тени, иногда совсем незаслуженно. По мере их появления мы постараемся о них









рассказать, и, быть может, найдется среди них найдется новая, революционная игра, которая как **Street Fighter** или **VF** в свое время перевернет мир виртуальных драк.

Пока на это звание претендуют две игры. Это **Tekken 3**, разработка которого в полной секретности уже началась. Правда в этот раз, по непроверенным источникам, вряд ли будет использована как база **Sony Playstation**. Чтобы побить **VF3**, или хотя бы к нему приблизится, необходима намного более мощная система.

Также существует большая вероятность появления в ближайшем будущем долгожданного **Street Fighter 3**, теперь уже тоже трехмерного.

А пока наслаждайтесь уже существующими играми на своих приставках и не сомневайтесь — место для усовершенствования всегда найдется.

В заключение хотелось бы дать краткий список наиболее «сильных» игр для каждой приставки. Многие из них уже сейчас можно назвать классикой жанра, независимо от того, двухмерные они или трехмерные.

3DO: Наиболее рекомендуемая игра — **Super Street Fighter II Turbo** — великолепная двухмерная версия всем известной игры. Также доступна достаточно неплохая версия **Samurai Shodown**, а для тех, кто любит попроще — **Primal Rage**.

Sony PlayStation: Прежде всего это, естественно, **Tekken**, а какая версия лучше всего — решать Вам. Среди двухмерных драк можно посоветовать отличную игру **Street Fighter Alpha**, либо ее вариацию **Dark Stalkers**, либо **X-Men**. Если хотите попроще и к тому же в **3D**, то попробуйте любую из серии **Tohshinden**.

Saturn: **VF2** — ее должен иметь каждый владелец **Saturn**. Из двухмерных игр также хорошо играется в **Street Fighter Alpha**, а на удивление великолепная версия **Ultimate Mortal Kombat 3** также заслуживает внимания.



Final Fantasy VII

Тема:	**Классическая RPG**
Издатель:	**Square Soft**
Разработчик:	**Square Soft**
Количество игроков:	**1**
Другие платформы:	**Nintendo 64**
Выход:	**конец 1996 года**



Не прошло и полгода с момента официального объявления о начале разработки **Final Fantasy VII** для Nintendo 64, как то там, то здесь стали мелькать картинки этой игры для Sony PlayStation.

Законченная на сегодняшний день лишь на 20-30%, она оставляет больше вопросов, нежели ответов. Являясь горячим поклонником всей серии игр **FF** (**Final Fantasy**) и вообще продукции Square Soft для Super Nintendo, меня лично волнует 2 момента: **а)** *Как может SquareSoft закончить такую сложную игру к концу этого года, если на разработку FF6 ушло около двух лет?* и **б)** *Будет ли эта игра лучше, чем ее предшественница, общепризнанный шедевр в жанре RPG для домашних приставок?*



Следующие строки предназначены для тех читателей, которые не знакомы с этой игрой. Примерно большую часть достоинств любой игры из серии **FF** составляет история. И хотя в **FF** имеется одна четкая линия продвижения сюжета, в игре также множество подысторий, секретных персонажей довольно сложных препятствий и головоломок, что заставляет многих возвращаться к ней снова и снова, постоянно находя что-то новое.

















Однако, рассчитывать на массовый успех **Final Fantasy** в Европе и Америке было бы неоправданно. Основная причина тому — слишком сложный интерфейс игры со множеством меню, отражающих все аспекты игры, начиная от ведения статистики боев до описания возможностей героев. Кроме этого, все сражения в игре происходят при помощи команд. Реально Вам не придется ни размахивать мечем, ни использовать магию одним нажатием кнопки — для всего этого предусмотрены специальные команды в меню.

Весь мир в **FF** представляет собой аналог реального со своими городами, в которых живут люди, работают гостиницы и магазины, а также прочими достопримечательностями, такими как пустыни, горы, моря и леса. В общем, все атрибуты реальности. А вот что отличает все это от реальности, так это сказочный средневековый настрой игры.

Путешествие по городам и деревням в **FFVII** будет происходить по типу Alone in the Dark или Resident Evil с постоянно меняющимся углом зрения на происходящее. Это, конечно, выглядит впечатляюще, но пора бы переходить на полное 3D, которое нам обещали с первого момента жизни Sony PlayStation.

Путешествие же между городами бу-













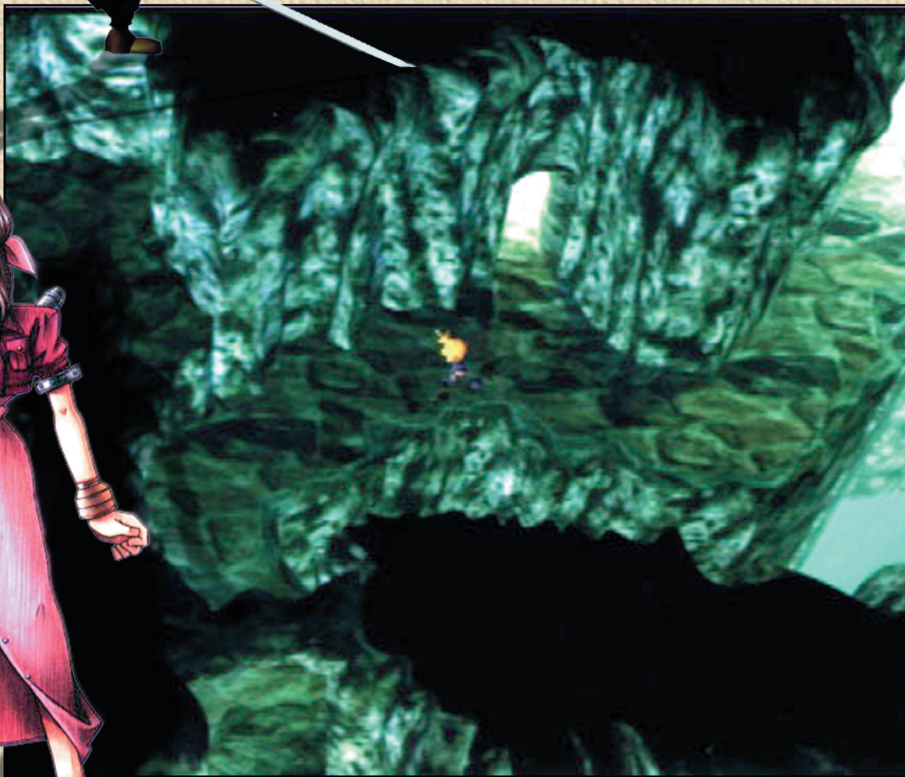


совершает атаку. Правда, еще не известно, сколько бойцов будет участвовать в сражениях одновременно. Скорее всего их будет трое-четверо. Во время битвы угол зрения постоянно меняется, переходя от бойцов к врагам и обратно.

Но больше всего вопросов возникает по поводу сюжета. Причина тому будет понятна каждому, кто после FF3 играл в Chrono Trisser, Secret of Evermore и последнюю игру от Square — Super Mario RPG. И хотя сюжеты этих игр и лучше конкурентов, они вряд ли дотягивают до великолепно продуманной и эмоционально насыщенной истории FF3.

Также, пока не ясно, на кого будет рассчитана игра. Судя по картинкам к **FFVII**, игра будет создана для детей. Тогда вряд ли мы увидим реалистичное поведение героев, а скорее всего получим красивую сказку в стиле Chrono Trisser.

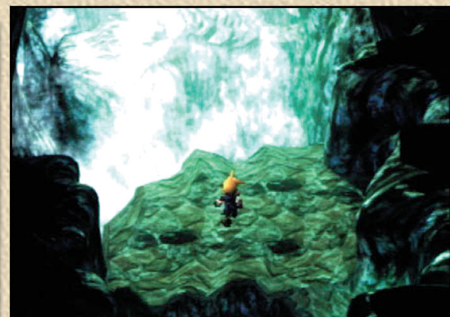
Сама же Square пока очень туманна в отношении сюжета. По всей скудной информации, которая дос-

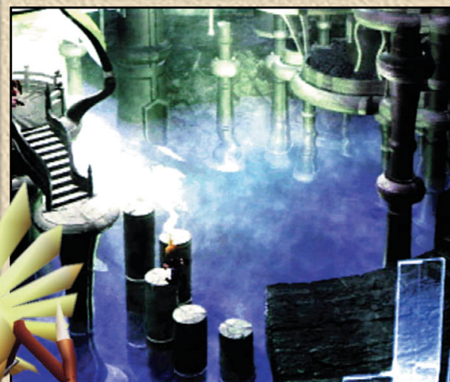


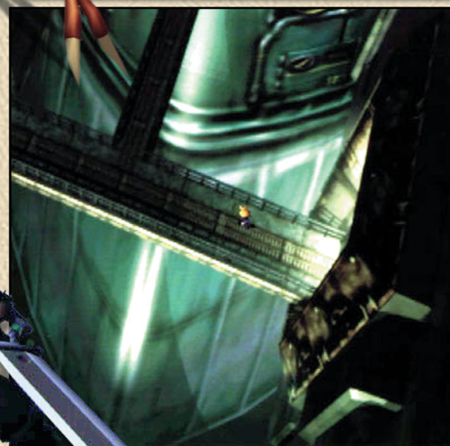
дет происходить от первого лица, как в Doom, с монстрами, свободно разгуливающими по природе. Путешествуя, Вы, естественно, будете сталкиваться с врагами. При этом все изображение сменится на специальный «боевой» экран. Внизу расположено меню со всеми возможными на данный момент видами атак и нападений. Также внизу указана скорость восстановления сил бойца после каждого удара, так что Вы всегда будете знать, кто в Вашей команде











тупна сегодня, можно лишь сказать, что действие будет происходить в каком-то магическом королевстве.

Однако, несомненен тот факт, что приход RPG такой силы занимающей 2 диска на 32-х битную приставку нельзя назвать ординарным событием. А тот факт, что Square еще ни разу не выпустила плохой игры, дает надежду, что и их следующее произведение будет выполнено на высочайшем уровне.

Огорчает лишь то, что ждать выхода **FFVII** придется еще довольно долго. А пока на PlayStation Вы не найдете ни одной настоящей RPG, за исключением RPG-подобной King's Field. Возможно, время все исправит, и **FFVII**, которая скорее всего будет называться FF4 на американском и европейском рынках, получит какую-либо конкуренцию. Кроме этого, теперь открывается возможность появления продукции Square на всех игровых приставках, чтобы каждый смог оценить весь класс игр этого жанра от мирового лидера по разработке RPG на домашние игровые компьютеры, что не может не радовать рядового потребителя. Так что запасайтесь терпением, так как все хорошие вещи приходят лишь когда их долго ждешь.





鉄拳
TEKKEN 2

強者ゴロゴロ。



namco®





CAPCOM

СКОРО



Издатель: Capcom
Выход: Конец 1996

Marvel Super Heroes начала свое существование на игровом автомате, и вот скоро она появится на **Sony PlayStation** и **Sega Saturn**. Эта игра пополнит коллекцию драк на 32-х битные приставки.

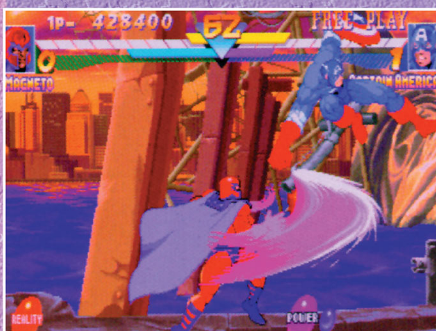


12 фантастических героев из вселенной **Marvel** будут пытаться захватить в справедливом (и не очень) бою систему **Infinity Gem**, которая дает ее владельцу суперсилу, железное здоровье и возможность совершать суператаки.



Каждый из героев обладает своими особенностями ведения боя, у каждого есть свои коронные удары и броски. На игровом автомате эта игра смотрелась очень неплохо, и как утверждает Capcom, вариант игры для приставок будет не хуже благодаря красочной и детализированной графики, плавной анимации героев и четко прорисованным задним планам.







Издатель: Capcom
Выход: Осень 1996

Скоро появится новая **RPG** игра для владельцев **Sony PlayStation** и **Sega Saturn**.

Вам предстоит опуститься в мир тьмы и защитить силы мироздания. Гайа, дух Земли, была атакована силами зла, которые отравляют ее воздух и воду, уничтожают ее людей и разоряют земли. Выбрав себе одного из семи героев, каждый из которых обладает тремя формами(человек, оборотень, волк), Вы отправляетесь в путешествие по шести мирам с целью победить зло. Действие начинает разворачиваться в Сан-Франциско, а потом переносится в российские степи, тропические леса Африки, зеленые горы Ирландии и на темные улицы Нью-Йорка.



В **Werewolf: The Apocalypse** можно играть либо одному либо двум игрокам одновременно. Мощные компьютеры **Silicon Graphics** позволили создать красочных героев, правдоподобную плавную анимацию, что особенно заметно при превращении человека в волка. Наблюдать за происходящим игрок будет сверху под углом в три четверти, а опция приближения и удаления изображения позволяет постоянно быть в курсе событий, даже при игре вдвоем.



Каждый из семи предложенных героев обладает своими особенностями, что влияет на развитие сюжета. Поэтому, сыграв в игру за одного героя, выберите другого и попробуйте пройти игру заново. Вам понравится.



СКОРО



Платформа: Только Sony Play Station
Выход: Конец 1996

Год 2348. Человечество исследовало космос на протяжении четырех столетий и установило контакт с инопланетянами. Теперь люди с легкостью переселяются с одной планеты на другую и, в принципе, все довольны жизнью, кроме Эдварда Бисштейна. Он открыл секрет человеческого «шестого чувства» и разработал технологию его преобразования в источник силы, который он назвал «**Plasma Power**». Собрав небольшую, но мощную армию, он планирует захватить Землю. Только гладиаторы могут остановить его.



Вы выбираете себе одного из 10 гладиаторов и пытаетесь устранить зло при помощи кулаков на поле битвы. Особое удовольствие доставит красочная полигонная, полностью трехмерная графика с прекрасной анимацией. Красочные задние планы военных баз, небоскребов и заводов придают игре индустриальный настрой.



Для борьбы помимо рук и ног в Вашем распоряжении будет разнообразное оружие — плазменные мечи, сабли, базука и многое другое.







Buster Bros. Collection

Издатель: Capcom
Выход: Осень 1996

Buster Bros. Collection — это сборник, состоящий из трех игр: **Buster Bros.**, **Super Buster Bros.** и **Buster Buddies**. Все они представляют собой платформенные бродилки, где необходимо собрать определенное количество предметов, по пути отстреливаясь от многочисленных врагов и подбирая различные полезные вещицы. Для того, чтобы остаться в живых Вам пригодятся супероружие, непобедимость, рассеивающая пушка, динамит, «быстрые ботинки» и многое другое. На выбор играющего предоставляется четыре героя, которые, в принципе, обладают одинаковыми возможностями и различаются только внешне. Вам предстоит провести своего героя по 300 (!) уровням в поисках художественных ценностей.





В одном Вы должны найти предметы за определенный период времени, в другом — соревноваться с другом и так далее.

В **Buster Brothers Collection** можно играть и одному и вдвоем одновременно.





Major Damage

Издатель: Capcom
Выход: Сентябрь 1996

В сентябре должна выйти платформенная стрелялка **Major Damage**, которая предложит игрокам обилие разнообразных врагов, качественную графику и достаточно посредственный юмор.

Над героями с любовью «поработали» мощные компьютеры **Silicon Graphics**, поэтому в качестве графики и анимации сомневаться не следует. Что касается самой игры, то **Major Damage** отвечает всем признакам классической стрелялки — разнообразное оружие (начиная от ружья **MegaBall** и кончая миниатюрным ядерным гранатометом) и обилие мишеней, по которым можно из этого оружия пострелять. К сожалению, игра не очень большая, всего 16 уровней, расположенных в 5 мирах.





Major Damage продолжает традиции **Bug!**, **EarthWorm Jim**, **Aladdin** и так далее, только на этот раз вместо жучков-червячков в роли главного убойщика выступает мультипликационного вида человечек, который стреляет из приближенных к обычному оружию приспособлений.





Street Fighter Alpha

Издатель: Capcom
Выход: Конец 1996

Street Fighter Alpha пользуется большой популярностью среди любителей драк. И вот компания **Capcom** готовит к выпуску продолжение этой игры.

Теперь Вам на выбор предлагается 18 героев, которые включают всех старых персонажей **Street Fighter** (в том числе 3 секретных) и пять новых: **Sakura**, талантливый ученик **Ryu**; **Gen**, мастер кун фу; **Rolento**, сумасшедший военный из **Finaf Fight**; и полюбившиеся герои **Dhalism** и **Zangief** из **Street Fighter 2**.





Особенно порадуют игроков обилие новых опций, таких как междууровневые боссы, новая музыка, секретные уровни, дополнительные движения для всех героев. Кроме этого в игре более 20 новых задних планов, некоторые из них не статичны и будут реагировать на действия, разворачивающиеся на поле битвы.

Также было усовершенствовано управление героями, их движения, а само действо стало более динамичным и красочным.







СКОРО



Тема: **Боевик**
Издатель: **Nintendo**
Выход: **1996 года**

Команда, работающая над **Goldeneye 007** выжала все, что возможно из **Nintendo 64**, пока создавала игру, которая перенесет Вас в гущу событий последнего приключения Джеймса Бонда.

События в игре затрагивают огромное количество мест, начиная с России и кончая Кубой. Как агенту британской разведки Вам предстоит разрушить коварные замыслы корпорации Янус, связанные с ядерной боеголовкой. Вы станете свидетелем типичных бондовских штучек — головокружительных погонь, невероятных побегов, почти акробатических трюков и так далее.



Наблюдая за происходящим от первого лица, игрок увидит много знакомых сцен, которые были взяты прямо из фильма. Создатели игры постарались придать как можно больше реализма герою Бонда. Например, он не сможете таскать с собой весь арсенал, можно унести максимум два вида оружия. Теперь, чтобы поправить свое здоровье, недостаточно просто найти аптечку. При ранении замедляется реакция, уменьшается работоспособность и выносливость.



Своим наибольшим достижением разработчики игры считают возможность игрока стрелять в любом направлении. Помимо этого, сам Бонд теперь может не только стоять, ходить и бежать, но и приседать, лазить по лестницам и более правдоподобно подниматься по ступенькам. Для того, чтобы проскочить мимо некоторых охранников, Вам придется контролировать звук шагов героя, что тоже не было оставлено без внимания при создании игры.



В **Goldeneye 007** Вы встретите много знакомых лиц, взятых из фильма. Также создатели планируют внести в игру несколько секретных районов, где Бонд повстречает своих знакомых из предыдущих фильмов.



СКОРО



Тема: **Боевик**
Издатель: **Nintendo**
Выход: **1996 года**

Вы когда-нибудь играли в **Theme Park** наоборот? То есть не строили, а разрушали? В **Blast Corps** перед Вами стоит именно эта задача. Только рушить надо не все и далеко не бездумно. Ваша цель проста. Ракетоноситель бесконтрольно несется низко над поверхностью земли и постоянно к ней приближается. При столкновении с любым препятствием он взорвется, уничтожив кучу жизней и сильно повысив радиационный уровень. Необходимо расчистить путь для ракеты, снося все преграды на ее пути. Естественно, делать это Вы будете не одними руками. В Вашем распоряжении **Blast Corps** — компания экспертов-разрушителей с огромным багажом знаний и арсеналом специальных приспособлений. Помимо этого Вам предстоит решить немало других вопросов: выбить деньги из страховых компаний, активизировать Уничтожители Радиации по пути следования ракеты и так далее.





Для разрушения сооружений Вам предложат самые невероятные экскаваторы, копалки, дробилки, кидалки, швырялки и еще непонятно-что-делающие машины. Как правило, каждая машина способна выполнять одну определенную работу.

В конечном варианте игра будет состоять примерно из 60 уровней, включая несколько призовых, в которых будут предложены новые машины для разрушения. Возможно, в игру будут включены моменты, где игрок должен не разрушать, а строить. Например, мосты или дороги, чтобы его армия разрушителей могла добраться до следующей цели.

Вот такая должна получится игра. Интересная она будет или нет — судить Вам. Выйдет она, правда, не через месяц или два, а где-нибудь через полгода.









СКОРО

STAR WARS™ SHADOWS OF THE EMPIRE™

Тема: Action
Издатель: Lucas Arts
Выход: 1996 года

Перевод саги «Звездных войн» на различные игровые платформы был большим достижением, которое с восторгом встретили как критики так и сами игроки. Очередная игра из этой серии — **Shadow of the Empire** — должна появится на **Nintendo 64** и будет несколько отличаться от ее предшественниц. Все дело в том, что, играя в **Shadow of the Empire**, создается впечатление, что смотришь только что созданный фильм из серии «**Star Wars**».



Во-первых, благодаря графики. Четко прорисованные стены и полы, красочные пейзажи, тени от объектов и световые блики от ламп, перемещающиеся в зависимости от Вашего положения, и тому подобные графические навороты, благодаря которым игра приобретает законченный и столь привлекательный вид.



Во-вторых, благодаря дотошности программистов. Они не обделили вниманием ни одну деталь игры, какой бы маленькой и незначительной она ни казалась. Каждый элемент в игре выглядит натурально, а каждый персонаж ведет себя логично, как если бы он действительно существовал и обладал неким количеством «серого вещества».



В-третьих, благодаря динамичности сюжета. Игрок должен двигаться, думать и действовать одновременно. Огромное количество разнообразных монстров поможет Вам не расслабляться. Особенно радует практически полная свобода действий. Помимо возможности смотреть вверх и вниз, Вы сможете крутиться на 360 градусов, прыгать, ползать и т. д.



Сама игра представляет из себя некую смесь **DOOM** и **Shock Wave**: некоторые уровни похожи на первую, некоторые — на вторую игру. А сюжет будет развиваться, естественно, вокруг «звездных войн».

В общем, идея, вроде, неплохая. Машина (**Nintendo 64**) тоже неслабая. Что из этого получится, поживем - увидим.













Издатель: Psygnosis
Выход: Декабрь 1996 года
Платформы: Sony PlayStation и PC

Трехмерный мир, придуманный компанией Infogrames в игре **Alone in the Dark** открыл новые возможности для создателей игр. Не упускает свой шанс и компания **Psygnosis**, работая над игрой **City of Lost Children**.

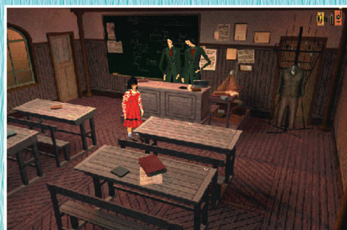


Возможно, некоторые смотрели фильм с одноименным названием, который был создан французскими кинематографистами. Именно по этому фильму решила сделать игру **Psygnosis**.

City of Lost Children — это история маленькой девочки, которая отправляется на поиски своего друга. Во время своего путешествия она встречает много странных персонажей. Некоторые из них дружелюбные, некоторые, наоборот, будут пытаться нанести ей вред.

В отличие от большинства игр этого жанра, где в роли главного героя выступает либо эдакий уничтожитель всех и вся, либо сверх-проницательный детектив, в **City of Lost Children** Вы играете за маленькую беззащитную девочку.

В разработке игры принимает активное участие Марк Каро — один из создателей фильма. Он известен своим необычным артистическим стилем и богатым воображением. Его идеи и качественная трехмерная графика помогли создать интересную игру, без насилия и смерти, без неразрешимых головоломок, но с прорисованными задними планами, оцифрованным звуком и реалистичными световыми спецэффектами.



Музыку к игре написал **Angel Badalmenti**, который также был автором музыки к сериалу Твинпикс. А костюмы героев в игре были созданы известным модельером Жан Полем Готье.





Издатель: Psygnosis
Выход: 4 квартал 1996 года
Платформы: Sony PlayStation и PC

В добавление к постоянно растущему списку гоночных симуляторов компания **Psygnosis** выпускает игру **Monster Truck Rally**, динамичные гонки по бездорожью на огромных грузовиках и багги для **Sony PlayStation** и **PC**.

Игра была разработана той же командой, которая создала **Destruction Derby**. Поэтому, вполне возможно, что некоторые черты внешнего вида игр будут очень похожи. В **Monster Truck Rally** потрясающий трехмерный задний план и реалистичные спецэффекты, такие как облака пыли, туманы, бури, водные брызги и блики от зеркал и стекол. Добавьте к этому меняющиеся погодные условия, и получается вполне приглядная картина. Игроку предоставляется абсолютная свобода действий — двигайтесь в любом направлении и с любой скоростью. Но будьте осторожны, потому что для большего реализма создатели игры рассчитали предельно допустимую нагрузку на каждое колесо. Превышение ее грозит машине серьезной поломкой или даже опрокидыванием.





В игре обилие различных трасс, по которым будут проходить гонки. Это и пустыня, и болотистая местность и степь, а вокруг — никого, ни придорожных кафе, ни телефонов-автоматов, ни встречных машин. Только дикая природа, что-то слегка похожее на дорогу и компас.

Начинающим игрокам лучше сперва пройти несколько из 12 тренировочных уровней. Здесь, тренируясь на стадионах, Вы сможете поднабраться опыта в управлении машиной и выявить наиболее приемлемые способы для преодоления препятствий в виде грязи, рек, рвов и так далее. Когда Вы почувствуете себя более уверено, переходите к самой 500 мильной гонке. Она состоит из пяти ступеней и длится четыре дня. Чтобы успешно завершить каждую ступень, гонщик должен либо занять одно из первых мест, либо достичь финиша до истечения определенного отрезка времени.





Для любителей разрушительной езды в игре есть два режима, где игрок получает очки за урон, нанесенный другим машинам.

Наблюдать за происходящим можно либо с высоты птичьего полета, либо с различных углов как в телевизионной трансляции, либо вокруг автомобиля.

Остается добавить, что игра поддерживает режим двух игроков для **Sony PlayStation** при помощи **LinkCable**.





Секреты

Solar Eclipse.

Поставьте игру на паузу и введите код: ⇨, ⇩, ⇩, ⇦. Теперь Вы можете вводить любой из нижеприведенных кодов. Но все они должны быть введены на экране паузы.

Уровень Horde — C, ⇧, ⇩.
Уровень Trench — ⇨, ⇨, ⇩, ⇩.
Уровень Fade to Black — X, Y, Z, Z, Y.
Уровень Chowder — Y, ⇩, ⇩, ⇧, ⇨, C.

Отключить ограничение скорости — ⇨, A, ⇦, ⇦, Y.

Максимальное количество жизней — B, ⇧, ⇩, ⇩, Y.

Theme Park.

Чтобы получить доступ ко всем каруселям, магазинам и игрушкам в Theme Park, введите DEAD вместо Вашего имени. Затем выберите остальные опции, а на экране игры нажмите кнопку L, чтобы попасть в меню. Здесь одновременно нажмите X, Y, Z, A, B, и C. Если услышите голоса детей, говорящих «yeah», то код сработал.
Вернитесь назад в меню и опять нажмите этот код, только теперь не отпускайте кнопки, а держите нажатыми как можно дольше. Чем дольше нажата комбинация кнопок, тем больше денег Вы получите. А если Вам этого недостаточно, то нажмите A, B и C во время игры, после того, как оба кода были

Virtua Racing.

Супер машина — Займите первое место во всех гонках Grand Prix. Затем выберите режим **Practice**, нажмите Z на экране выбора автомобиля (**Car Selection**) и **F-160** будет заменена на супер машину **F-20 Super Car**.

Гонки «задом наперед» — Закончите все пять кругов с наибольшим количеством очков, и тогда в меню **Custom Game** появится опция активации режима гонок задом наперед (**Reverse**).

Опция полной игры — На экране ввода инициалов игрока **Grand Prix** введите Y, X, Z. Это позволит Вам принять участие в гонках по всем 10 трассам в режиме аркады.

Last Gladiators: Digital Pinball.

Все нижеприведенные коды должны быть введены на экране с надписью «**Press Start Button**».

Секретный Victors Table — X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, ⇧, ⇧ и Start.
Кредиты — C, B, A, A, B, C, Y, Z, X, ⇩, ⇩ и Start.
Режим отладки — ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, X, B, Z, R и Start.

Black Fire. Sega.

Все нижеприведенные коды должны быть введены на экране заставки.
Пополнение топлива и боезапасов — Нажмите L, A, Z, Y, A, ⇩, ⇩. Вы услышите звук, подтверждающий, что все сделано правильно. Во время игры нажмите Start, Start, чтобы пополнить оружие и топливо.
Пропустить уровень — Нажмите и держите C, затем B, затем A, затем ⇧, затем L. Теперь отпустите A, затем C, затем L, затем ⇧. Вы услышите голос. Во время игры нажмите и держите A, B, C и ⇧. Затем нажмите L и Вы продвинетесь вперед.

Непобедимость — Нажмите и держите A, затем B, затем C. Отпустите C, затем B, затем A. Теперь наберите B, A, B, Y, нажмите и держите X, нажмите ⇧, нажмите и держите ⇩ и отпустите X. Вы должны услышать голос. Теперь Вы непобедимы!

The Horde. Crystal Dynamics.

Вот несколько кодов, которые здорово помогут Вам во время игры.
Просто начните играть и поставьте игру на паузу. Затем введите любой из нижеприведенных кодов на первом джойстике.
⇦, A, ⇧, ⇩, B, A, A, B — полная карта со всеми живыми существами.
A, ⇩, ⇩, ⇨, A, ⇩ — позволяет продолжить игру даже если вся Ваша деревня разрушена.
⇨, A, ⇦, ⇦, A, ⇧, B — позволяет просмотреть все видеозаставки игры одну за другой.
B, ⇨, A, ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, A, A, ⇦ — все предметы в игре становятся доступными.

College Slam. Acclaim.

Если Вы очень не хотите, чтобы Ваша команда стала просто как ураган, то не вводите следующий код.
Вводить код надо на экране «Today's Match-up». Как только появится экран, нажимайте стрелки джойстика по часовой стрелке. Подождите, пока комментатор не перестанет говорить и, продолжая вращать стрелки, нажмите кнопку A, чтобы начать игру.

Gex. Crystal Dynamics.

Неуязвимость — Поставьте игру на паузу и нажмите и держите кнопку R, и введите B, A, ⇩, A, ⇩, ⇩, ⇩, ⇧, ⇩, ⇨.
Бесконечное количество жизней — Поставьте игру на паузу и нажмите и держите кнопку R, и введите ⇧, ⇧, ⇩, ⇨, A, ⇩.
Огненное дыхание — Нажмите и держите кнопку R, и введите C, ⇧, ⇨, ⇨, Y, B, ⇧, ⇨, ⇧.
Ледяное дыхание — Нажмите и держите кнопку R, и введите ⇨, Y, ⇨, ⇩, ⇨, ⇨, B, ⇦, ⇧, ⇨.

Электрическое дыхание — Нажмите и держите кнопку R, и введите ⇩, ⇧, START, ⇨, ⇨, Z, A, START, START, ⇨, ⇨.





Секреты

Rayman

Вот наиболее простой путь, позволяющий Вам получить 99 жизней, уничтожить последнего босса и найти все Electoon'ы. Для этого введите следующий код на экране паролей: 942KV3W9XD.

Assault Rigs. Psygnosis.



Коды к первым 20 уровням этой игры мы опубликовали в майском номере журнала. Теперь мы предлагаем Вам оставшиеся, а также несколько кодов, которые значительно облегчат Вам жизнь.

Stairway — △, □, △, □, △, △.
Park A Lot — □, □, △, ○, □, △.
ZamCam — ○, ✕, ✕, ✕, ✕, △.
Shootme — △, □, □, △, △, △.
Wild — △, ○, △, △, ○, □.
Oil Rig — □, ○, ○, ✕, □, ✕.
Rightway — ✕, ○, □, △, △, □.
Waste 2 — □, ○, □, □, □, □.
Dodge — △, □, ○, ✕, ○, ○.
Air — □, ○, ✕, ○, ✕, □.
Jump — ○, □, ✕, △, ○, △.
Room 101 — △, □, ✕, ○, □, ✕.
Firepower — ✕, ✕, △, ✕, ✕, ✕.
Wave — ✕, ○, □, ○, ○, □.
Push Off — ○, △, ✕, △, ✕, △.
Perimeter — ✕, △, △, ✕, ✕, □.
Spiral — ✕, △, △, ✕, △, □.
Bounce — ○, ✕, △, △, □, △.
The Castle — □, △, □, △, □, ✕.
Fortress — □, ✕, △, ✕, ✕, △.
Lifts Ahoy — △, ✕, △, ○, □, ✕.
Push Me — ○, ✕, △, ○, △, □.
Все виды оружия — ⇦, ⇨, ⇦, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ⇨, ⇧, ⇩, ⇧, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, ⇩. Если код введен правильно, то должна появиться надпись «Max weapons added... Oh yes»
Непобедимость — ⇦, Огонь, ⇦, Огонь, ⇦, ⇦, Огонь, ⇨, Огонь, ⇨, Огонь. Если код введен правильно, то появится надпись «Invincible! Yes indeedy».



Alien Trilogy. Acclaim.



Просто введите этот код, и Вы получите доступ к большому количеству очень полезных возможностей, таких как выбор уровня, непобедимость, оружие и так далее.
Войдите в экран паролей (Password) и введите код 1G0TP1NK8C1DB00TS0N. Выберите опцию ACCEPT и вернитесь на экран заставки. Здесь выберите опцию CHEATS, чтобы выбрать нужный Вам



NBA Shoot Out. Sony.

В принципе, этот код не очень полезен, но все равно может пригодиться.
Если Вам мешает статистика на экране во время видеозаставки, то ее можно убрать. Просто нажмите и держите кнопки L1, L2, R1, R2 во время перерыва, и статистика будет убрана.

Viewpoint

Вот пара полезных кодов, которые помогут Вам быстрее пройти эту игру.
Во время игры поставьте игру на паузу, нажав Start, и введите любой следующих кодов:
Неуязвимость — □, □, ○, ○, △, ✕, □, ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, L1, R1 и SELECT.
Пропуск уровня — □, ○, △, ⇨, ⇦, ⇩, R1, L2, R2 и L1.

Street Fighter Alpha. Capcom.

Войдите на экран выбора игроков (Character Selection), встаньте курсором на «?» и введите один из следующих кодов:

Играть за Акуму — нажмите и держите L2. Нажмите ⇦, ⇦, ⇦, ⇩, ⇩, ⇩ и □ + △.

Играть за Бизона — нажмите и держите L2. Нажмите ⇦, ⇦, ⇩, ⇩, ⇦, ⇩, ⇩ и □ + △.

Играть за Дана — нажмите и держите L2, R2 и Select. Затем нажмите △, □, ✕, ○, △.

При вводе кода вторым игроком следует заменить ⇦ на ⇨.

Rise 2: Resurrection. Electronic Arts. Играть за босса Витриола



Когда Вы находитесь в экране выбора игрока (**Selection**), возьмите первый джойстик и введите ⇨, ⇨, ⇨, ⇧, ⇧, ⇩, ⇦, ⇦, ⇩, ⇩. Теперь Вы сможете выбрать **Босса Витриола**, который один из сильнейших роботов в этой игре.



The Raiden Project. Sony.

Введя этот код, Вы сможете играть с неограниченным количеством продолжений.
Войдите на экране заставки в главное меню (**Main Menu**), выберите там **Adjust Settings**. В меню установки (**Settings**) выберите **Miscellaneous**. В меню **Miscellaneous** встаньте на **Credit Limit** и нажмите одновременно □, ○, △, ✕, а затем отпустите. Количество кредитов изменится на свободную игру (**Free Play**).

Этот код позволит выбрать любую миссию. В меню установки (**Settings**) войдите в меню сложности (**Difficulty**). Нажмите и держите R1, R1, L1, L2 и нажмите Start.

Magic Carpet. Acclaim.

Этот код поможет Вам в игре, дав опцию выбора уровня, и позволит продвинуться далеко вперед.
Просто введите на экране опций (**Options**):

△, △, ○, □, △, ○, △, □.

Внизу экрана должна появиться еще одна дополнительная опция Level Number, которая позволит Вам выбрать любой уровень. Теперь Вы можете выбрать 50 уровней при уровне сложности EASY и 75 в режиме NORMAL.
Кроме этого, теперь во время игры нажмите кнопку START, чтобы поставить игру на паузу, а затем:

△ — чтобы получить все заклинания.

□ — чтобы увеличить количество маны.

○ — чтобы закончить данный уровень.

Descent. Interplay.

Чтобы ввести эти коды, Вам даже не надо ставить игру на паузу. Просто найдите укромный, тихий уголок и введите комбинацию кнопок. Если код введен правильно, то Вы услышите, как компьютер обзовет Вас обманщиком (cheater).

Все ключи уровня — □, ✕, ○, △, ✕, △, △, ✕, △, ✕, △, ✕.

Доступ ко всем уровням — △, □, □, △, ○, ○, □, □, △, ○, □, □.



Неуязвимость — □, △, ○, □, □, △, ○, ○, □, △, □, ✕.

Турбо скорость — □, △, ○, □, ○, ✕, □, ✕, ○, △, □, ✕.

Режим JAS — △, ✕, □, □, △, ○, ○, □, △, □, ○, ✕.

PO'ed. Accolade. Выбор уровня.



В главном меню нажмите L1+L2+R1+R2+⇧, а затем нажмите ○, чтобы начать новую игру. Теперь появится меню сложности игры (**Difficulty**). Нажмите L1 + L2 + R1 + R2 + ⇩, а затем □ для легкого уровня сложности, ✕ — для нормального и ○ — для сложного. Теперь появится меню выбора уровня. Просто выберите уровень, какой хотите, и нажмите ✕.



По многочисленным просьбам наших читателей мы повторяем материалы об играх 3DO, опубликованные в прошлых номерах «СТРАНЫ ИГР»

3DO

© 1996. By Anton SHILKIN from Graphic Bureau of Agaroun Company

СКОРО



Издатель: Virgin Interactive
Выход: Конец 1996

Действие **Creature Shock** разворачивается в 2123 году, во время, когда люди достигли высочайшего уровня развития, запустив в космос корабли, но почти полностью уничтожив экологию родной Земли. Людям нужны новые планеты для переселения. На поиски таковых и направляют три разведывательных корабля. Вдруг с одним из них — **Amazon**, исследующим луны Юпитера и Сатурна — обрывается связь. Вы срочно направляетесь в зону его возможного местонахождения и находите его, безжизненно дрейфующим в космосе.



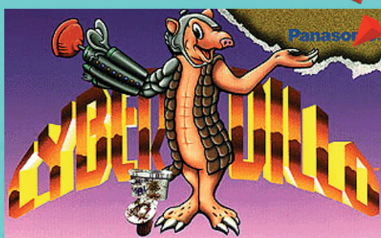
Но внутри корабля скрывается смертельная опасность — огромное количество инопланетных тварей, чья единственная цель — уничтожить Вас.



Игрокам предстоит пробираться по темным коридорам покинутого корабля, уничтожая всех этих ползущих, летающих, бегающих монстров. В общем, стрелялка типа **Alien Trilogy**, занимающая два **CD**.







Издатель: Capcom
Выход: Осень 1996



Устали от превосходных, красочных игр? От динамичных приключенческих стрелялок? Надоело спасать всю планету от всяких монстров? Что ж, тогда **Cyberdillo** не для Вас. Потому что именно это и предложит Вам игра, которая должна выйти на **3DO** и **PC**.



В главной роли в игре выступает **Cyberdillo** — полувоин, полу кибернетический механизм, который должен пройти более 40 уровней и уничтожить огромное количество всякой нечисти. Кстати, нечисть эта далеко не однообразна, и будет представлена в 10 различных видах: **Barfman, TV Man, Melon Fish, Dumpmeister** и другие.



Также создатели игры обещают внести в продукт юмористический настрой? Интересно, что у них из этого получится.

У Вас будет большой выбор самого необычного оружия, и, конечно же, в игре будет полно всяких секретов.

Остается надеяться, что игра все же появится. Ведь дату ее выхода уже переносили дважды.

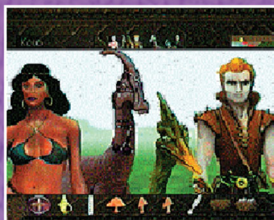






Издатель: Virgin Interactive
Выход: Сентябрь 1996

На другой Земле в другое время, где разговаривают динозавры, а воздух наполнен магией, вдруг произошло несчастье. В этом мире в одночасье была разрушена вся гармония и покой. И виной тому — злобный и коварный Тиранозавр со своим войском. Вам предстоит объединить все живые существа с четырех континентов и победить злобные силы. Но для этого необходимо узнать секрет **Citadel**'и.





Эта приключенческая игра с элементами стратегии предлагает игрокам семь разнообразных, полностью трехмерных окружающих обстановок, 12 видов говорящих динозавров и 60 минут оригинальной, высококачественной музыки.



Даже примерная дата выхода игры на сегодняшний день не известна, хотя **Virgin** сейчас ведет активную работу над этой игрушкой.

Lost Eden также должна выйти и для **PC**.







Издатель: Panasonic
Выход: Конец 1996









Главная героиня этой игры — пятнадцатилетняя девочка Люсьен из народов Джунина. Она работает помощником у самого могущественного местного волшебника, который помогает жителям. И вот однажды волшебник отлучился по своим делам, и на поселенцев обрушилось несчастье. Они приходят в дом мага за помощью. Люсьен не может им отказать и сама вызывается помочь.

Lucienne's Quest —трехмерная **RPG**, разработанная той же командой, которая создала **Guardian War**. В игре неплохая красочная графика и интересный сюжет. Ее появление не пройдет незамеченным для любителей игр подобного рода.







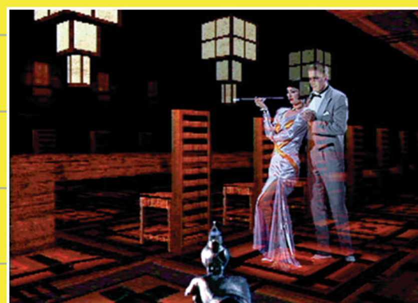


Killing Time

Тема:	Бродилка
Издатель:	Studio 3DO
Количество игроков:	1
Оценка:	5-

Игра Studio 3DO **Killing Time**, по всей видимости, не останется без внимания, как у любителей **DOOM**-подобных бродилок, так и у почитателей мистики. Старая тактика в сочетании с новым сюжетом и отличной графикой делают игру достаточно интересной, а тот факт, что всех героев играли реальные люди, позволяет сохранять атмосферу реализма на протяжении всей игры.С самого начала Вы попадете в необычный мир призраков и приведений, который будет постоянно окружать Вас. Действие игры разворачивается на таинственном острове, владелица которого, Тесса, еще в 30-е годы организовала научные раскопки, в результате чего были найдены водные часы, содержащие секрет бессмертия. Вскоре после этого все ее гости и она сама бесследно исчезли, а ее дом стал заброшенным и пустынным. Вы попадаете на этот остров с единственной целью — найти эти часы, но вскоре столкнетесь с духами Тессы и ее друзей, которые будут появляться и обращаться к Вам с различными предложениями и шутками.Основную же опасность для Вас представляют зомби, которые выглядят во много раз реалистичнее, чем монстры из **DOOM**. Их то Вам и надо уничтожать, по пути собирая новые виды оружия и приобретая различные способности, которыми Вы можете воспользоваться по необходимости. При этом в **Killing Time** нет перехода с уровня на уровень. Действие разворачивается в одной большой зоне — Вы будете просто ходить по дому, переходя из одной комнаты в другую.Создатели игры уделили большое внимание и звуковому оформлению игры, которое можно назвать лучшим из всех уже существующих. Музыка четко поддерживает общую атмосферу, меняясь от легких струнных звуков до джаза, при этом Вы услышите голоса гостей и Тессы, которая будет просить Вас о помощи. Однако в игре есть и свои минусы. При слишком интенсивном бое, когда движения очень быстры, приставка не справляется, и на экране происходит замедление действий. К тому же в затемненной атмосфере игры иногда достаточно сложно рассмотреть приближающегося врага, так что лучше играть с пониженной яркостью. Но все же, **Killing Time** — неплохая игра. Благодаря сюжету, реалистичности и отлично подобранной музыке, она обладает хорошими качествами фильма, при этом избежав банальности и простоты самого процесса игры.



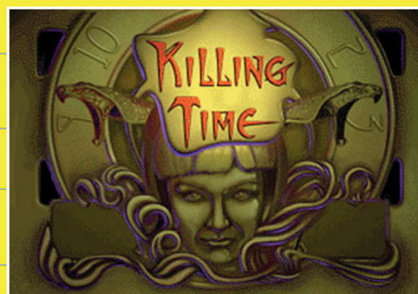








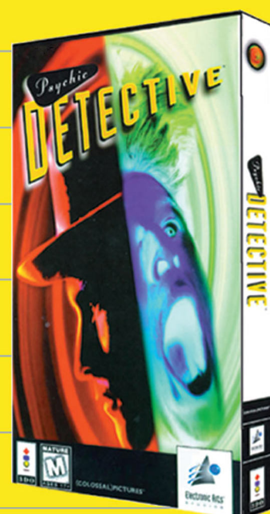








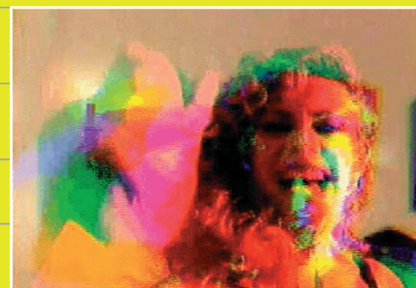
Psychic Detective

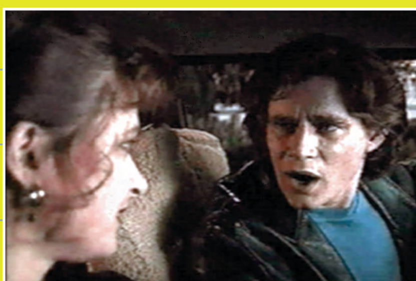














Тема:	**Приключение**
Издатель:	**Electronic Arts**
Количество игроков:	**1**
Оценка:	**4-**

Эрик Фокс обладает возможностью читать мысли других людей. С детства он использует свое искусство — сначала списывая в школе, а затем соблазняя женщин. Однажды Фокс встречает Лайну Позак, и она просит его помочь расследовать смерть ее отца. Фокс использует свой талант и начинает расследовать загадочную историю, в которой замешаны ЦРУ, эксперименты КГБ и калифорнийская культовая секта. Рано или поздно Фокс натолкнется на своего основного врага Макса Миража, руководящего сектой, выводящего людей из депрессии и делающего из них зомби. Зловещий Макс также обладает талантом аналогичным Фоксу, который он освоил в секте Черного Бриллианта.

Psychic Detective — первое настоящее интерактивное кино, как утверждают создатели из **Electronic Arts**. Для создания игры был снят пятичасовой фильм, который был разделен на 500 видео фрагментов, из которых состоит игра. В отличие от **Wing Commander IV**, в котором по ходу игры вставлены видео фрагменты, и **Daedlus Encounter**, где Вам позволено разгадывать небольшие задачи в перерывах кино, **Psychic Detective** полностью состоит из видео фрагментов, которые имеют прямое отношение к игре и влияют на ее сюжет. В зависимости от того, как Вы будете действовать и что разузнаете, у Вас будут разные окончания игры. Так, если Вы успешно закончите **Psychic Detective**, не надо класть ее на полку, Вы можете вновь пройти игру, но по новому.

После начала игры происходящее будет изображаться в окне в середине экрана, а вокруг окна расположатся иконки людей, мысли которых Вы можете читать. Свой талант Вы можете использовать не только на людях, но и на предметах, которые связаны с интересующими Вас событиями. Иногда, у Вас будет возможность преследовать и даже ударить кого-то.

Конечно, **Psychic Detective** не предлагает динамичное развитие событий, и Вы будете попадать на один и тот же фрагмент время от времени, но максимально увеличив количество фрагментов и ускорив действие игры за счет «вселения» в умы других людей, создателям **Psychic Detective** удалось если не избежать, то свести к минимуму многие недостатки других интерактивных фильмов.





SHOCKWAVE 2



Тема:	**Стратегия/Стрелялка**
Издатель:	**Electronic Arts**
Количество игроков:	**1**
Оценка:	**5**



В начале 1994 года **Electronic Arts** выпустила свою новую игру — **Shock Wave**, которая стала первой трехмерной игрой для **3DO**, но, однако, не была встречена с большим энтузиазмом — многие находили ее слишком сложной, хотя сюжет был вполне интересен. Тогда создатели решили сделать улучшенное продолжение и по прошествии двух лет выпустили **Shock Wave 2**, действие которого происходит через 37 лет после первой войны миров. В отличие от «большого» кино, где очень редко продолжение какого-либо фильма является чем-то особенным, где, как правило, **Kick Boxing II** хуже, чем **Kick Boxing I**; в мире компьютерных игр вторая и последующие «серии» почти всегда лучше и качественнее своих «родителей». Не стал исключением и **ShockWave 2**.

Хотя бы то, что игра занимает 2 CD уже о чем-то говорит. Лучше отрисованы все возможные детали и фоны, миссии более разнообразны. Теперь Вы имеете возможность, кроме обычного истребителя, использовать тяжелый танк и стационарную артиллерийскую установку. Танк может быть снаряжен на выбор обычным лазером или ионной пушкой (намного более мощной, но поглощающей большее количество энергии), укомплектован супер сканером, дополнительным топливным баком, разными типами ракет и другими специальными приборами. Количество уровней было увеличено с изначальных 10 до 13, которые теперь стали более разнообразными. Противник стал интереснее по внешнему виду и тактике ведения боя. Из разряда «найди и убей» (правда, великолепного качества) **ShockWave 2** превратился в игру, где также требуется и холодный расчет. Так, в одной из первых миссий с танком Вам необходимо внимательно следить за наличием горючего в топливных баках, или же пожертвовать чем-нибудь из снаряжения и приобрести дополнительный бак, а лучше всего — не шарахаться из стороны в сторону, а спокойно и тщательно уничтожать заданные объекты. Первая миссия с пушкой заключается в охране транспорта, передвигающегося из одного ангара в другой. Причем Вам необходимо не только отстреливать лезущего противника, но и усиленно прочищать коридор, по которому движется Ваш транспорт.





В **Shock Wave 2** значительно улучшена графика — теперь все изображения более детализированы, начиная с ландшафтов и кончая вражескими кораблями.

Также игра сопровождается неплохими звуковыми эффектами, которые прекрасно сочетаются с сюжетом. В итоге получился еще один великолепный симулятор, включающий в себя танк, пушку и истребитель, в который можно играть достаточно долго, испытывая при этом настоящее наслаждение от качества и разнообразия в казалось бы такой уже изъезженной вдоль и поперек теме. Итак смелее вперед — ведь Ваше дело правое.





Wing Commander III: Heart of the Tiger





Тема:	**Боевой симулятор**
Издатель:	**Electronic Arts**
Количество игроков:	**1**
Оценка:	**5**











Когда ощущаешь в руках тяжесть коробки с **Wing Commander III** понимаешь, что игра необычная. **Wing Commander III** занимает 4 CD-ROM в первую очередь из-за обилия качественных видео фрагментов, среди которых не только демонстрации, но и видео, имеющие напрямую отношение к игре. Во время видеозаставок **Wing Commander III** Вы сами выбираете куда Вам направиться и с кем общаться. По декорациям, костюмам и съемкам **WC III** может сравниться с неплохим Голливудским фильмом. В игре прекрасный набор актеров, в числе которых известный Малколм Макдауэл в роли Командира Толвина.

Как в хорошем фильме, сюжет **Wing Commander III** тщательно продуман и игра отчасти напоминает интерактивную мыльную оперу: Вам следует спасти французскую девушку (кстати — это Ваша невеста), которую ненавистные Вам **Kilrathi** (кошкоподобные гуманоиды) держат вместе с другими своими пленниками.

К счастью, игра, в отличии от **Daedlus Encounter**, не ограничивается интерактивным кино. Главное в **Wing Commander III** — это выполнения заданий по борьбе с космическими злодеями. Во время заданий Вы управляете космическим кораблем со сложным управлением, на освоение которого требуется время. При сложных заданиях игры опция сохранять

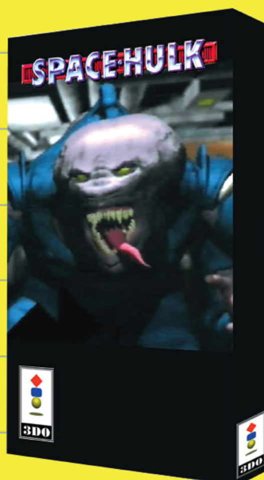


игру как нельзя кстати.

Трехмерная графика дает вполне реалистичное ощущение полета, а красочные взрывы дополняют картину. Изображение в целом меняется плавно, но при очень сильном приближении к другим объектам, видны существенный графические недоработки.

Wing Commander III с многочисленными видео фрагментами и реалистичными космическими полетами — это очень мощное дополнение к библиотеке 3DO, которое делает привлекательным приобретение самой системы.

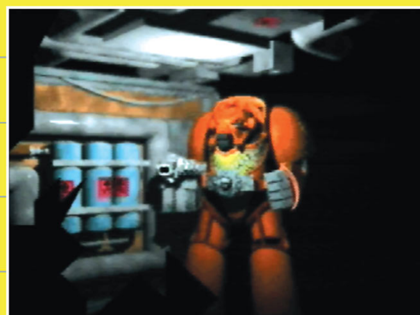




SPACE·HULK

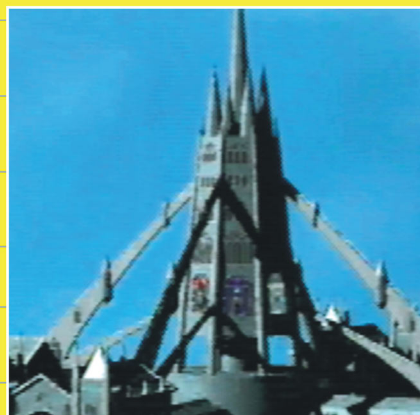
Тема:	**Приключения**
Издатель:	**Electronic Arts**
Количество игроков:	**1**
Оценка:	**4-**











По всем параметрам думоподобная игра для **3DO Space Hulk** многим пришлась по вкусу. Несмотря на «родственное отношение» к известному хиту, у **Space Hulk** есть много дополнительных опций.

В отличии от **DOOM** и **Escape from Monster Manor**, вышедшего для **3DO** 2 года назад, Вы путешествуете не один, а с целым отрядом солдат-терминаторов. С помощью специального меню, Вы можете управлять солдатами, приказывать им прикрывать Вас сзади, открывать и закрывать двери, охранять определенную местность. Сами Вы управляете терминатором, который получил приказ последним.

Положительная сторона **Space Hulk** — разнообразность заданий. Вам придется спасать войска, уничтожать определенные комнаты, искать секреты, но самое необычное — просто продержаться живым 5 минут. Конечно, при выполнении каждого из заданий Вам повстречаются враги. Основные и самые опасные — это Генестилеры (**Genestealers**), кроме них попадаются Патриархи (**Patriarchs**) и Волшебники (**Magi**), которые насылают заклинания, а также Гибриды (**Hybrids**), более быстрые и умные Генестилеры и хорошо вооруженные Терминаторы, которые перешли на другую сторону. С врагами надо быть очень осторожным. Вы сразу заметите их интеллект по сравнению с безмозглыми мутантами **DOOM**. Генестилеры достаточно умны, чтобы не набрасываться на Вас в одиночку, а подождать подкрепления. Для борьбы с ними необходимо только обладать хорошей реакцией при стрельбе, но и быть мудрым стратегом при размещении своего отряда.

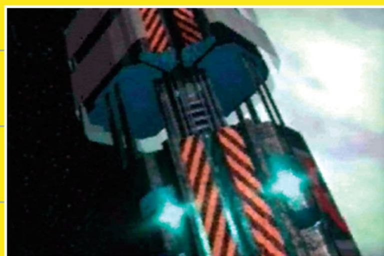
Отсутствие возможности сохранить игру в думоподобных играх расценивается как издевательство, это учли создатели **Space Hulk** и в игре есть опция сохранения. События игры развиваются в восьми разных местах, которые приятно отличаются от однообразности коридоров многих думоподобных игр.

Графика и звук в игре не до конца продуманы. При абсолютно великолепной графике Генестилеров и комнат, некоторые враги и эффекты изображены нечетко. Цифровые звуковые эффекты выполнены на очень высоком уровне, но через некоторое время понимаешь, что герои постоянно говорят одно и тоже и это начинает надоедать. Без сомнения, такой контраст в качестве звука и графики не на пользу **Space Hulk**.

При всей похожести игры на **DOOM**, **Space Hulk** выгодно отличается своим разнообразием заданий, уровней и самое главное требованиями к игроку. В ней Вам следует одновременно быть хитроумным стратегом, точным стрелком с хорошей реакцией и исследователем, умеющим распутывать лабиринты. Все это делает игру весьма сложной и **Space Hulk** подойдет тем, кто любит думоподобные игры и хочет провести за одной игрой пару месяцев.



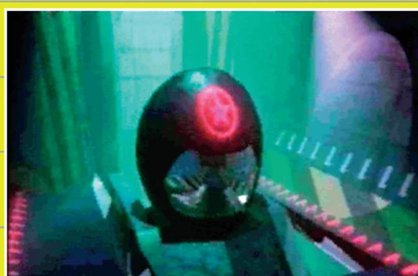
STAR FIGHTER

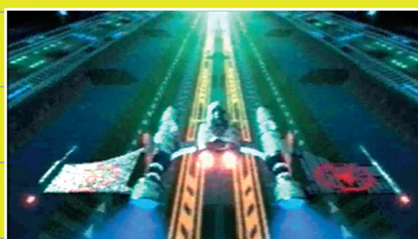






Тема:	**Симулятор/стрелялка**
Издатель:	**Studio 3DO**
Количество игроков:	**1**
Оценка:	**5**





Star Fighter по жанру является чем-то средним между **Wing Commander IV** и **Shock Wave**. Хотя, безусловно, главное удовольствие от игры, приходит во время сражения со многочисленными доброжелателями. Ваш корабль оснащен прекрасным вооружением, но у врагов есть лазерные пушки, ракеты земля-воздух, подводные лодки, авианосец, спутники, космические станции, танки и космические корабли, поэтому в **Star Fighter** разворачиваются драматические сражения. Большинство врагов совсем не безмозглые, а имеют четкую атакующую тактику. Во многих ситуациях будет недостаточно хорошо стрелять, а придется умело управлять кораблем, лавируя между зданиями и горами, чтобы уйти от своих преследователей.

В отличие от симуляторов в **Star Fighter** нет детального и сложного управления, но это компенсируется реалистичными внешним воздействием гравитации на корабль.Игра предлагает несколько видов на происходящее. Наиболее удобными для меня оказались вид из кабины и со стороны.

Цель **Star Fighter** проста: уничтожить всех и вся, при этом набрать как можно больше очков не погибнув. В игре 60 миссий, разбитые на 4 пирамиды. Вы начинаете снизу пирамиды, и по мере продвижения увеличивается сложность. Цель большинства миссий — либо уничтожить определенный объект, либо защитить базовый корабль, но несмотря на схожесть заданий от Вас постоянно требуются новые навыки в управлении кораблем и тактические знания.

Явное преимущество **Star Fighter** — детализация и превосходное качество трехмерной графики гор, каньонов, дорог, зданий и всех других объектов игры. Быстро изменяющееся изображение, дает отличное ощущение скорости, а взрывы и звуковые эффекты идеально вписываются в игру, перенося Вас в самый центр космических сражений. Конечно, при столь детальном качестве изображения трехмерных объектов порой случаются замедления, но они практически незаметны во время динамичных событий **Star Fighter**, которые захватывают Ваше внимание на все 100 процентов.







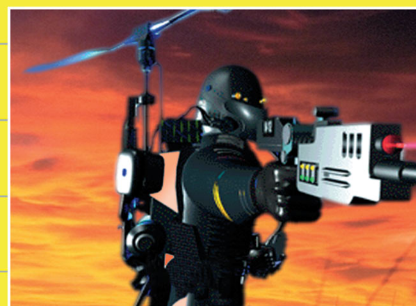




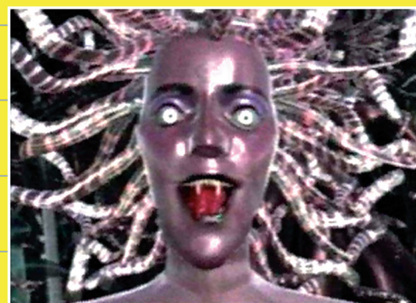


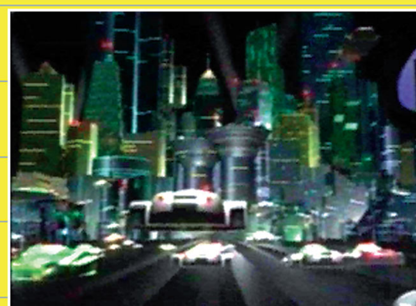
BLADE FORCE

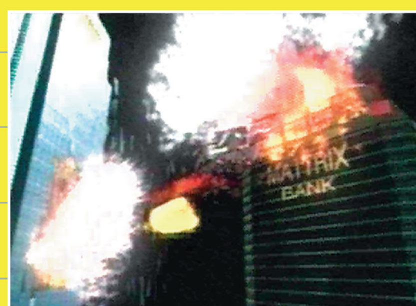
Тема:	**Вертолетный симулятор**
Издатель:	**3DO Studio**
Количество игроков:	**1**
Оценка:	**5-**













Эту игру **Studio 3DO** можно, без сомнения, назвать одной из самых динамичных и графически детализированных игр когда либо существовавших для **3DO**.

Действие игры развивается в фантастическом мега-городе, где происходят жестокие сражения, в которых Вы, летая с винтом на спине, будете принимать самое активное участие.

У Вас займет какое-то время, чтобы привыкнуть к огромным полям сражений, полных вражеских сил, как наземных так и воздушных, и различных препятствий на пути, среди которых Вам придется маневрировать, чтобы подбирать коробки с разными полезными вещами. Дело еще усложняется тем, что в Вашем распоряжении нет компаса, так что если хотите победить, то придется научиться определять свое местоположение по различным ориентирам на земле.

Blade Force состоит из шести огромных уровней, каждый из которых поделен на четыре зоны разного цвета. Причем, каждая последующая зона намного сложнее предыдущей. В конце четвертой зоны каждого уровня Вас ждет встреча с главным боссом. Вы можете с самого начала направить туда свой вертолет, хотя вероятность того, что Вы сразу его победите, равняется нулю. Так что лучше постепенно исследуйте весь уровень, уничтожая и ослабляя врага, и накопите побольше опыта и силы перед сражением с боссом. При этом не забывайте собирать коробки с жизненной энергией, топливо, защиту и оружие, которые лежат, как на видном месте, так и спрятаны под стенами и вражескими орудийными башнями. Поэтому Вам придется поломать голову над тем, как их найти и достать.

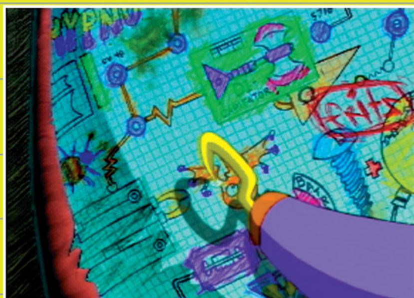
Прохождение каждого уровня займет у Вас около часа, причем половину этого времени Вы потратите на простой полет по уровню в поисках энергии и топлива. После того, как Вы прошли уровень, игра автоматически сохранится, а также можно сохранять игру в процессе прохождения уровня.

Одной из сильных сторон **Blade Force** является музыка. Звуки гитарного рока создают чувство напряжения даже тогда, когда Вы просто обследуете уже пройденный уровень, где все враги уничтожены. Если же Вы не любите рок, то меню игры позволяет убрать музыку, при этом оставив звуковое сопровождение.

И все-таки **Blade Force** понравится не всем. Для любителей простых стрелялок в ней слишком много надо думать; для поклонников серьезных игр не доставит большого удовольствия необходимость постоянно двигаться, чтобы не умереть. Хотя, игра очень интересная и Вы можете просидеть за ней пока не пройдете всю до конца.







Brain Dead 13



Тема:	**Приключения**
Издатель:	**ReadySoft**
Количество игроков:	**1**
Оценка:	**5**

Brain Dead 13 — это интерактивное приключение, которое устанавливает новый стандарт в играх, сделанных в виде мультипликационного фильма.

Вы выступаете в роли компьютерного мастера Ланца, который попадает в таинственный замок доктора Нейросиса, вынашивающего коварные планы по захвату всего мира. Вы должны найти его комнату и помешать ему воплотить в жизнь свою идею. У доктора Нейросиса есть несколько слуг, которые будут пытаться уничтожить Вас. Это вампирша Виви, здоровый и туповатый Мус, который увлекается американским футболом, две близняшки ведьмы, которые различаются только по цвету лица, и принц Фриц, у которого вместо рук крюки, а под плащом большой выбор оружия: минипушки, бензопилы, мечи и топоры. Именно принц Фриц и будет Вашим основным преследователем.

Практически единственное, что от Вас требуется, это хорошая реакция. Идет мультфильм, и Вы принимаете в нем участие, возникает ситуация, когда Вам грозит смертельная опасность, и Вы должны нажать определенную кнопку. Если Вы ее нажимаете, то игра продолжается, если нет, то действие прекращается и герой умирает. Для того, чтобы дойти до конца, Вам нужно выполнить различные миссии в определенных комнатах. Некоторых слуг надо уничтожить, например, Муса надо разрубить на куски. А у других что-то взять, например, у ведьм близняшек надо украсть глаза. Во многих комнатах Вашей основной целью будет задача выбраться живым.

Игра достаточно сложна. В отличие от предыдущих игр этого же жанра (**Dragon Lair, Space Ace**), в **Brain Dead 13** из каждой опасной ситуации есть два и более выхода. Но только один из них верный, а другие все равно приведут Вас к гибели. Также здесь нет световых подсказок, однако управление несложное и сопровождается звуковыми сигналами.

Brain Dead 13 выполнена как очень хороший мультфильм. Отличная графика игры и интересный сюжет заинтересует многих, а смерть героев преподносится так, что вызовет у Вас и смех и ужас одновременно. Хотя игра и предназначена для игроков любого возраста, на мой взгляд, она сложновата для детей, да к тому же сцены смерти слишком жестоки для простого мультика. Однако, взрослым игра понравится, и Вы долго поломаете голову над прохождением многих моментов.





CAPTAIN QUAZAR



Тема:	**Бегалка/стрелялка**
Издатель:	**3DO Studio**
Количество игроков:	**1**
Оценка:	**5-**



Не секрет, что популярность любой игры во многом зависит от главного персонажа. Вспомните, хотя бы, Марио, полюбившегося миллионам детей и взрослых, который был создан компанией **Nintendo**.

Что же касается приставки **Panasonic 3DO**, то здесь место супергероя долго оставалось вакантным. До тех пор, пока не появился **Captain Quazar.** Теперь у нас есть капитан Квазар, защитник нашей галактики от злых космических террористов. Вооруженный пулеметом, ракетами и бомбами, он с помощью своего друга Пульсара должен очистить все 10 уровней, находящихся на трех различных планетах, от всех врагов и их сооружений. Все действие игры происходит в псевдо-трехмерном мире. Вы можете передвигать своего героя в восьми возможных направлениях, отражая огонь противников и выполняя задания начальства, которые вы будете получать перед каждым новым уровнем.

Вы начинаете игру, имея в своем распоряжении 3 вида оружия, но в процессе игры Вы получите от своих противников более мощное вооружение. Ваш запас боеприпасов ограничен, но его можно пополнить, взорвав ящики, в которых они находится. Хотя Вы все равно будете постоянно ощущать недостаток вооружения, поэтому расходуйте свои патроны и бомбы очень экономно.

В **Captain Quazar** от Вас потребуется и принятия нескольких стратегических решений. Так, лучше уничтожьте вражескую постройку, в которой прячутся враги, чем уничтожать их потом по одиночке и потерять все патроны. Следите за тем, чтобы не пропустить ни одного сдавшегося в плен, потому что он может выдать полезную информацию о том, где находится цель Вашей миссии.



Игра с самого начала забрасывает Вас на гигантский уровень, где на каждом шагу Вас подстерегает опасность. Даже ветераны игр такого типа не сразу справятся со всеми трудностями. Но уже после этого уровня все встанет на свои места и Вы, натренированный и экипированный, сможете с меньшими проблемами продвигаться дальше. У Вас уйдет некоторое время на то, чтобы привыкнуть к управлению в игре. Вы, правда, можете откорректировать заранее установленные параметры на более подходящие Вам, но все равно передвигаться при данной перспективе не очень удобно.



Но что делает **Captain Quazar** особенно привлекательной, так это режим игры вдвоем. Второй игрок может присоединиться к игре в любой момент и помочь первому. Вы можете играть либо в легкую версию игры, где Ваши пули не принесут вреда напарнику, либо выбирайте сложную версию, и Вы сможете убить помощника, выстрелив в него.



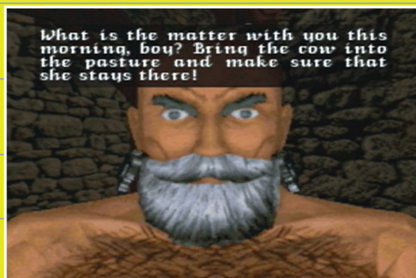
В общем, **Captain Quazar** высококачественная, интересная игра, которая, однако покажется сложноватой для многих. Однако вполне можно потратить несколько дней на эту игру и получить огромное удовольствие.















Dragon Lore



Тема:	**Квест**
Издатель:	**Mindscape**
Количество игроков:	**1**
Оценка:	**5**

С первого взгляда **Dragon Lore** ничем не отличается от ставшей уже классической игры **Myst**. Вы также используете для продвижения курсор, а на CD есть возможность хранить огромное количество заранее созданных статичных и движущихся изображений. Но на этом все аналогии и заканчиваются. Далее создатели игры пошли по совсем другой дороге. Им впервые удалось объединить в одной игре два жанра: битвы в реальном времени и решение головоломок в стиле **Myst**. Прибавьте к этому интересный, сказочный сюжет, и Вы получите довольно оригинальную игру.

Вы начинаете играть в тот день, когда главному герою исполняется 18 лет. Вашей задачей будет выяснение причины гибели отца, победа над его убийцей и получение титула рыцаря.

После того, как Вы на практике обучитесь основополагающим принципам игры, Вы получите меч, щит и доспехи и начнете свой долгий путь по четырем странам, где встретитесь с огромным количеством врагов и друзей.

Разработчики **Dragon Lore** позаботились о том, чтобы интерфейс игры был наиболее удобен для игрока. Вместо того, чтобы просто управлять движением героя, перед Вами на экране будет курсор в виде дракона. Вы можете легко понять по его поведению, куда можно пойти, с кем можно поговорить и что нужно взять из предметов. Все подобранные предметы можно в любой момент использовать по своему усмотрению. Предназначение многих из них понятно без слов, а если у Вас возникнут проблемы с идентификацией некоторых вещей, то Вам всегда подскажут для чего они нужны. Анимация в игре великолепна, с плавными движениями и множеством красок, и совсем не похожа на мультипликационные битвы в стиле **Dragon's Lair**.

В **Dragon Lore** Вам предоставляется большая свобода действий, что делает игру более интересной и захватывающей. После того, как противник уничтожен, Вы можете просмотреть все предметы, которые у него есть, и взять себе то, что необходимо.

Также игра предоставляет возможность и слушать и читать то, что говорят разные герои, при этом Ваше знание языка должно быть на среднем уровне, чтобы понять, что происходит и что от Вас хотят.

Однако, как и большинство игр этого типа **Dragon Lore** может показаться Вам довольно сложной. Очень многие загадки заведут сначала в тупик, и Вы не будете иметь ни малейшего представления о том, куда идти дальше, и что делать. Если же Вас это не смущает, то я советую попробовать сыграть в **Dragon Lore**. Поверьте, Вы получите большое удовольствие.





DeathKeep

Тема:	RPG
Издатель:	SSI
Количество игроков:	1
Оценка:	5-

Death Keep, которая является своего рода продолжением игры Slayer, соединила в себе DOOMо-подобную графику и RPG сюжет. Однако, нельзя не отметить, что несмотря на старую тему, компания SSI смогла внести в игру некую оригинальность за счет увеличения возможностей героя — теперь Вы можете подпрыгивать, а при определенных обстоятельствах даже летать.

Сюжет игры покажется интересным для любителей фантастики и приключений, да и вообще для всех, кто хотя бы в детстве любил сказки. Злой Колдун вырывается из ледяного плена, где он находился на протяжении столетий. Оказавшись на свободе, он наводит хаос и ужас на ближайшие земли. А Вы как представитель добрых сил отправляетесь в его обитель, чтобы победить Колдуна и его монстров, которые запрятали там сферические ключи-символы к магическому проходу, ведущему в неизведанное. Ходят легенды, что этот проход содержит громадную энергию, и тот, кто пройдет по нему, будет обладать неограниченной мощью и силой. Чтобы помешать Вам, Колдун взрывает свой замок, но Вы все равно идете туда, чтобы забрать у него символы и уничтожить его слуг.

В самом начале игры Вам будет предоставлен выбор героя. Это либо воин, либо эльф, либо полуэльф-полувоин. Основная разница в героях — это то, каким оружием они пользуются и какой магической силой обладают.

Приготовьтесь к долгим сражениям в более 25 темницах, каждая из которых состоит из 8 уровней. Уже с самого начала Вас ждут скользящие полы, водные резервуары и другие ловушки, некоторые из которых надо избегать, а некоторые — исследовать и понять их принцип действия, чтобы пройти уровень.

Всего в игре около 30 видов монстров, и на каждом уровне Вы встретите примерно по три их вида.

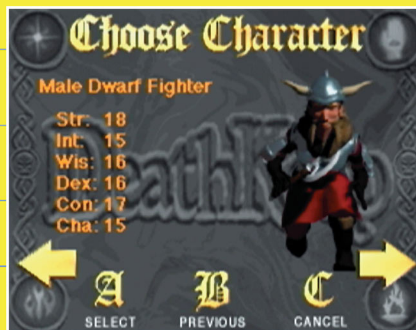
Внимательно исследуйте каждый уголок уровня и соберите все вещи, которые Вам попадутся. Все Ваши находки можно условно разделить на три категории: для защиты (шлем, кольчуга, сапоги, перчатки, амулеты и так далее), холодное оружие (мечи, молотки, ножи) и магия (защитная, наступающая, восполняющая энергию и т. п.). Найдя специальный телепортатор в комнате, помеченной снежинкой, Вы перейдете ко второй башне, перед этим попав в специальное меню, где Вы можете сохранить игру.

Помимо возможности прыгать, Вы еще можете смотреть вверх и вниз, а также (что вполне естественно) во все стороны. В одном из замков Вы найдете кольцо, которое сохраняет жизнь. Надев его на палец, Вы обретаете способность летать, а также отпадает необходимость питания, чтобы поддерживать жизненные силы. Однако, для меня управление показалось не совсем удобным: Вас будут постоянно убивать, пока Вы не научитесь быстро манипулировать руками.

Трехмерная графика DeathKeep хорошего качества, и монстры и окружающая обстановка выглядят достаточно четко и реалистично. Звуковое оформление DeathKeep тоже неплохое. Музыка хорошо поддерживает общее настроение игры — она меняется от мрачной тональности до легких звуков, создающих настроение мистики.

Вообще все мелочи в DeathKeep четко поддерживают ее стиль: и внешность Вашего героя, и обстановка комнат, и Ваше вооружение, и одежда. Поэтому если Вы любите игры, где от Вас требуется сноровка, терпение (сначала Вас будут постоянно убивать) и сообразительность, то вполне возможно, что эта игра придется Вам по вкусу.















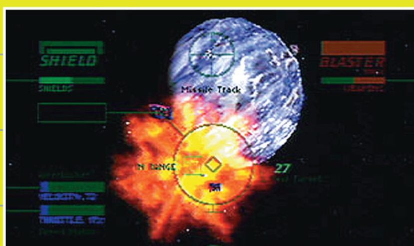


PHOENIX 3

Тема:	Бродилка
Издатель:	3DO Studio
Количество игроков:	1
Оценка:	4+











Phoenix 3 можно по праву назвать хорошей бродилкой, где интересный сюжет неплохо сочетается с уже обычной для **3DO Studio** отличной графикой и видео фрагментами. Очень детализированное изображение главного героя и вражеских кораблей иногда создает впечатление, что Вы смотрите фильм. Смысл **Phoenix 3** заключается в том, что Вы должны собрать пилотов и оружие с разных планет. При этом во время путешествия от планеты к планете Вы будете постоянно попадать в сумашедшие межзвездные сражения, а на самих планетах Вас ждет много трудностей и опасностей, которые Вам надо преодолеть, чтобы выполнить свою миссию. Причем одна планета будет полна разных поворотов и платформ, пройти которые будет очень сложно, если у Вас недостаточно развит инстинкт нахождения правильного направления, а другая — больше похожая на лабиринт с отсчетом времени, по истечении которого возрождается последний монстр, убитый Вами, что делает игру еще более эмоциональной. Межзвездные же сражения отличаются динамичностью, чем-то похожи на **Wing Commander III** и выглядят достаточно реалистично.

Неплохое впечатление на Вас произведут монстры, которые выглядят также правдоподобно как и главный герой. А детализированное фотореалистичное изображение смерти с кровавыми подробностями, по сравнению с которыми сцены из **DOOM** выглядят очень невинно, может вызвать легкое чувство отвращения.

Вообще, **Phoenix 3** на удивление интересная игра, а сопровождающие ее звуки рока делают время провождение за ней еще более приятным. Особенно понравится игра любителям Звездных Войн и бродилок, хотя в ней есть что-то, что заинтересует любого почитателя компьютерных игр.





BUST-A-MOVE

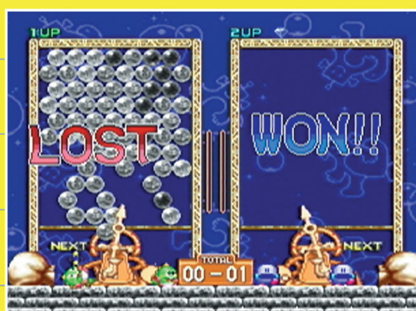
Тема:	Головоломка
Издатель:	Panasonic
Количество игроков:	1
Оценка:	4+

Компания **Panasonic Soft** всегда отличалась тем, что стремилась удовлетворить любой интерес любителей игр. За свое недолгое существование она выпустила на рынок самые разнообразные по жанрам игры. И вот в очередной раз эта компания выпускает игру, которой проблематично найти аналог в библиотеке игр на **3DO**. Не то, чтобы игр-головоломок совсем не было для этой приставки, но все они лишены той притягательности и оригинальности, которая присуща **Bust-a-Move**. В этой игре Вы управляете арбалетом, который выстреливает шарики разных цветов. Ваша задача состоит в том, чтобы собрать ряд из трех и более шариков одного цвета. Когда Вы сделаете это, они исчезнут с экрана. Когда Вы начинаете играть, на экране изначально есть несколько шариков, и Вы должны отчистить от них весь экран. Вам потребуется отменная реакция, меткость и удача, чтобы выполнить задание, на которое, кстати, отводится определенное количество времени. В зависимости от уровня сложности на Вас с определенной скоростью будет надвигаться потолок, который раздавит Вас через некоторое время. Вам могут встретиться шарики, которые обладают полезными особенностями.

Вы можете играть в игру для одного человека, в которой 100 уровней. Или пригласить друга и сыграть вдвоем одновременно. А если у Вас нет друзей, которым нравятся игры такого типа, то Вы можете сразиться с компьютером. В том случае, если Вы играете один, компьютер запишет Ваше прохождение и Вам не придется все время начинать игру сначала.

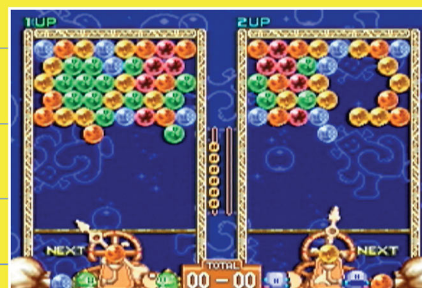
Пожалуй, единственное, на что не обратили должного внимания создатели игры, так это на качество графики. Конечно, для игр такого типа это несущественно, но все же хотелось бы видеть на своей 32-битной приставке более красочные игры. Но в процессе игры Вы не обратите на этот недостаток внимания, а будете думать только о том, как побить рекорд и перейти на следующий уровень.

Можно только поблагодарить **Panasonic** за то, что она пытается заполнить все существующие пробелы в выборе игр на **3DO**. Будем надеяться, что компания продолжит выпуск большого количества интересных игр, при этом не забывая об их качестве.





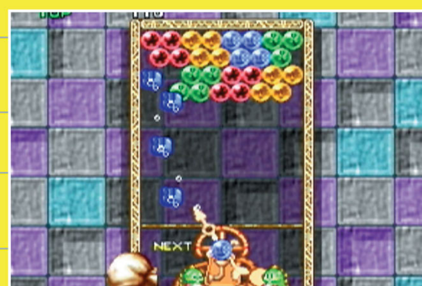




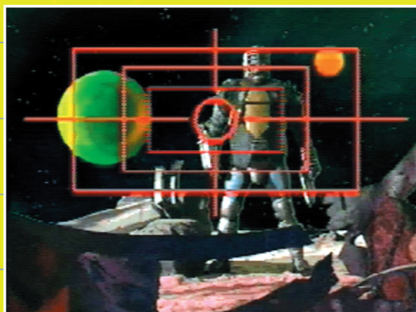


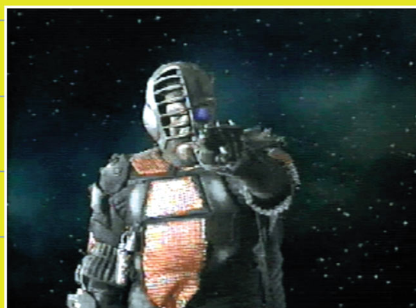






SPACE PIRATES









Тема:	Стрелялка
Издатель:	American Laser Games
Количество игроков:	1
Оценка:	4-

American Laser Games перепробовала почти все сюжеты для своих знаменитых стрелялок: сначала вестерн в Mad Dog McCree, затем Who Shot Jonny Rock со своими чикагскими мотивами 30-х годов, наши времена в Crime Patrol и следующим логическим шагом должно было быть будущее. Так оно и случилось — в Space Pirates (Космические Пираты) действие происходит в 2023 году. Вы играете роль звездного рыцаря, который освобождает мир от космических пиратов во главе со злобным Капитаном Талоном. Этот мерзкий тип не только убивает и грабит людей, но и держит в заложниках целую колонию. Беда в том, что Талона почти невозможно уничтожить — спасти Вас и мир могут только кристаллы с энергией, требуемые для зарядки супер-пушки, которая может убить Талона.

Новый сюжет игры и стрельба из лазеров может показаться для многих более привлекательной чем ковбойские пистолеты. Надо отдать должное ALG, что игра снималась как фильм: герои очень артистичны, одеты в красивые костюмы и сняты на живописных фонах.

Сам же ход игры ничем не отличается со времен Mad Dog McCree 2: так же неожиданно появляются на экран как враги, которых немедленно надо пристрелить, так и заложники, которых надо оставить в живых. Следует признать, что в игре есть новая черта — Вам надо запоминать порядок цветов и коды для получения кристаллов. Это делает игру на 1 процент приключением, но на 99 она остается стрелялкой.

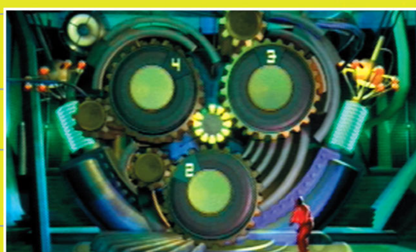
Многие порадуются, что вышла еще одна качественная стрелялка American Laser Games и будут счастливы пострелять на новом фоне. Я их хорошо понимаю, игра действительно профессионально сделана, но все-таки хочется, чтобы в следующей своей игре American Laser Games придумает что-то принципиально новое.



ZHADNOST









Тема:	Головоломка
Издатель:	Studio 3DO
Количество игроков:	2 - 4
Оценка:	4

Жадность — это шоу-игра на деньги, которая происходит в полуразрушенной стране, пытающейся встать на капиталистический путь развития. Но игра, высмеивает не только образ жизни Восточной Европы, но и свой собственный — американский. Для каждого из пяти участников игры есть несколько видеофрагментов, которые раскрывают их личность. Всем героям придется противостоять не только друг другу, но еще и хозяину программы — Бобу, благодаря которому на Вашем пути будут возникать разнообразные препятствия.

Игра создана для двух и более игроков, но эта проблема легко решена, поскольку **Жадность** продается вместе с джойстиком (причем цена джойстика получается относительно недорогой).

Приятно увидеть хоть какие-то русские нотки (пусть даже советские) в программном продукте для 3DO. **Жадность** сделана с большим чувством юмора, но к сожалению, чтобы понять приколы и отвечать на вопросы требуется приличное знание английского. Правда в игре есть много заданий, которые забавны и абсолютно не требуют лингвистического образования.

Если у Вас есть 3DO и компания, знающая немного английский и обожающая разные приколы, то эта игра создана специально для Вас. Вы можете смело приглашать друзей в гости, включить приставку и не бояться, что Вам будет скучно — **Жадность** идеально подойдет для таких вечеринок.



STRIKER



Тема:	Футбол
Издатель:	3DO Company
Количество игроков:	1
Оценка:	4

Небольшая библиотека спортивных игр для **Panasonic 3DO** пополнилась еще одной игрой. Для любителей футбола компания **Rage Software** выпустила **Striker World Cup Special**. После просмотра уже привычных для обладателей **3DO** видеозаставок, на экране появляется главное меню игры, одним из пунктов которого является «установка различных параметров». Сюда создатели игры, кроме музыкального сопровождения и звуковых эффектов, включили один необычный пункт. Дело в том, что в **Striker** можно играть как на стадионе, так и в зале. В последнем случае игровое поле уменьшено в размерах, а число игроков ограничено шестью в каждой команде. К тому же мяч не покидает поле, а отскакивает от стен зала.

В отличие от **FIFA Soccer**, в **Striker** лишь одна камера для наблюдения за игрой, но она подвижна, так что Вы сможете находиться в центре событий, управляя своим игроком. Хотя такой подход не совсем удачен, потому что Вы не сможете видеть сразу все поле игры и расположение всех игроков. Создатели уделили большое внимание прорисовке фигур футболистов, поэтому, за счет подвижной камеры, они выглядят четко и достаточно крупно. Однако анимация персонажей выглядит немного нереально. Игроки слишком быстро перемещаются по полю и уследить за ними не помогает даже радар в левом верхнем углу экрана, на него просто некогда смотреть. Комбинационную игру, включающую 3-4 паса, наладить очень сложно — футболисты, играющие за компьютер, умело отбирают мяч и устремляются в атаку. Вновь овладеть мячом можно, выполнив подкат одним футболистом, а затем, быстро переключившись на ближайшего, забрать свободный мяч. Такая тактика помогает в том случае, если команда играет «от обороны», и в защите сосредоточено большое количество игроков. Атакующий стиль игры перекладывает защиту собственных ворот большей частью на вратаря, который автоматически ловит, отбивает или пропускает мяч в ворота. Так что, на вратаря надейся, а сам не плошай. При розыгрыше стандартных положений, угловых, штрафных и свободных ударов есть возможность проследить за траекторией удара и послать его в нужную точку, но за время полета футболисты меняют свое местоположение, и мяч может попасть к сопернику. Точный пас отдать в игре нельзя, можно лишь выбрать направление удара, а его сила определяется временем удержания нажатой соответствующей кнопки. Появляющийся в правом углу индикатор позволяет определить нарастающую с каждой секундой степень неприятия к сопернику и мощь несокрушимого удара по его воротам.

Кроме товарищеского матча игра позволяет оживить в памяти финал Кубка Мира 1994 года, в котором участвовало 38 команд, включая российскую сборную с фамилиями реальных футболистов. Также Вы сможете разыграть турнир двух, четырех, восьми, шестнадцати и тридцати двух команд с промежуточным заполнением результатов, а еще почувствовать себя членом команды лиги, в которой за победу дается 3 очка, ничью — 1 очко, за поражение — 0.

В каждом случае продолжительность матча может быть установлена от 2 до 10 минут. Игра может идти с правилами или без них, но матчи должны состоятся в любую погоду: дождь, снег, жара и сила ветра выбираются по желанию играющего. На ледяном поле действия футболистов носят комический характер: упавший в подкате не может остановиться на протяжении 5-10 метров, а управлять такими футболистами становиться невыносимо весело.

В целом, игра не плоха, и найдет своих поклонников среди любителей игр по спортивной тематике. Хотя, на мой взгляд, **FIFA Soccer** намного лучше.



















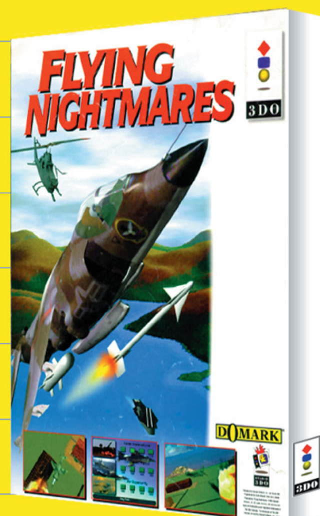






FLYING NIGHTMARES

Тема:	**Симулятор**
Издатель:	**Domark**
Количество игроков:	**1**
Оценка:	**4**



Ни одна игра на **3DO** не имела права называться настоящим симулятором. К сожалению многих **3DO**шников, классные приключенческие леталки **ShockWave** или **Super Wing Commander** не могли претендовать на этот стиль, а **VR Stalker** явно уступал **PC** аналогам. Этому беспределу положен конец, появился первый крутой симулятор для **3DO-Flying Nightmares**. Сперва может закрасться мысль, что это очередное подобие симулятора, как **VR Stalker**, но после 15 минут игры понимаешь, что **Flying Nightmares** первый полноценный сложный симулятор не только для **3DO**, но и для всех приставок. Уже взяв в руки толстую инструкцию к игре, чувствуется, что **Flying Nightmares** серьезная игра.

Сюжет игры обычен — на острове Баркала произошел военный переворот, ООН организовывает операцию под кодовым названием «Сабер» для восстановления демократического строя. Вам надо выполнить ряд заданий, которые в конце приведут к желаемому результату. Сперва Вы должны будете уничтожить беззащитные объекты на земле, но в конце придется столкнуться не только с вражескими боевыми самолетами, но и с силами противовоздушной обороны, которые охраняют наиболее важные объекты.

С самого начала игры Вы попадаете в кабину пилота с огромным количеством разных приборов, которыми надо уметь пользоваться. У Вашего самолета около 32 функций управлений, что делает управление самолетом сложным не только в техническом, но и в физическом плане. Управлять самолетом джойстиком совсем непросто и вспоминаешь удобство клавиатуры **PC** с огромным количеством кнопок, каждой из которой можно присвоить свою функцию. В **Wing Commander III** проблема нехватки кнопок решалась путем изменения их функций при нажатии шифтов, но в **Flying Nightmares** шифты имеют собственные функции, поэтому Вам придется выучить разные комбинации кнопок для успешного полета, посадки, катапультирования и других функций. В полете придется учитывать огромное количество факторов: скорость самолета, гравитацию, сопротивление воздуха, направление ветра и многое другое. Вообще, лучше всего в эту игру играть с помощью специального джойстика для симуляторов **Flightstick Pro**, который не только упрощает управление, но и делает саму игру еще более реалистичной.

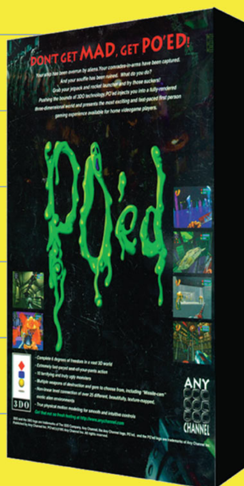
Недостатки в управлении компенсируются замечательными заставками и звуком: длительное видео-вступление к игре драматично показывает как сюжет, так и тактику ведения боя. В написании звуковой дорожки к **Flying Nightmares** участвовали **Mike Ash** и **Mike Edwards** из группы **Jesus Jones**. Эта музыка и звуковые эффекты хорошо подходят к реалистичной графике игры.

В игре отлично прорисован не только сам самолет, но и корабль, являющийся его базой, другие самолеты, машины, танки, здания и другие объекты имеющие стратегическое значение. Все объекты не представлены цветными прямоугольниками как в **VR Stalker**, а детально изображены и реально движутся. **Flying Nightmares** приятно радует реалистичными взрывами, а режим боя (**Combat**) дает хорошую возможность ими полюбоваться.

У Вашего самолета стандартный набор ракет и вооружения, которым надо пользоваться очень умело и аккуратно — Вы можете попасть не только в чужих, но и в своих. Полезная опция игры — это автопилот при посадке самолета, который сделает посадку идеальной. Но, перед тем как включить автопилот, убедитесь, что Вас не преследует вражеский истребитель, иначе Вы станете для него простой добычей.

В целом главным преимуществом **Flying Nightmares** является реализм полета и боев. Этот реализм делает **Flying Nightmares** очень сложным симулятором и мне кажется (может быть потому, что мне самому так и не удалось пройти игру), что для полного освоения игры требуется либо быть летчиком, либо фанатом симуляторов со стажем, что может быть одно и тоже.







Тема:	**Бродилка**
Издатель:	**Any Channel**
Количество игроков:	**1**
Оценка:	**5**

Не секрет, что в последнее время популярность трехмерных игр в стиле **DOOM** достигла своего апогея. Многие крупные и мелкие компании заполнили рынок, часто сделанными на скорую руку, копиями стиля этой игры. **PO'ed** же является тем редким исключением, когда программисты не просто заимствуют концепцию игры, но и добавляют к ней достаточное количество нововведений, которые делают игру оригинальной и интересной.

Итак, как обычно в играх этого жанра, действие происходит в полностью трехмерном «виртуальном» мире. У Вас есть оружие, которым Вы уничтожаете врагов, оставляющих после себя патроны и здоровье. По мере продвижения в игре, Вы получаете все более мощное оружие, а враги становятся умнее, сильнее и опаснее.

Сюжет **PO'ed**, в отличие от предшественников, не несет в себе того серьезного, апокалиптического настроя. Наоборот, многим он может показаться достаточно легкомысленным. Вы служили на космическом корабле поваром, и в один прекрасный момент оказываетесь один на один с полчищами инопланетян. Все они довольно опасны, и внешне не похожи ни на что, виденное ранее. Уже первыми Вашими противниками станут смертоносные куриные окорочка и прочие подобные существа. Это действительно хороший и оригинальный подход, потому что создатели игры решили уйти от стандартной темы жестокости и насилия, обилия кровавых сцен. Согласитесь, убить куриную ногу не одно и то же, что и убить человека.

Вашим оружием являются обычные предметы. Начиная от сковородки и ножа, и кончая паяльной лампой и дрелью. Не забыты и привычные нам пистолет и пулемет.

В **PO'ed** очень умело были вплетены особенности живого человека. Например, по мере того, как Вы собираете все больше оружия, Вам становится все труднее передвигаться. Процесс смены оружия тоже более реалистичен по сравнению с другими играми этого жанра: сначала Вы убираете старое, а лишь потом достаете новое.

В игре можно перемещаться двумя способами. Либо медленно и аккуратно ходить босиком, либо одевать тапочки для более быстрой ходьбы. Также можно совершать прыжки. Кроме того, по мере продвижения Вы натолкнетесь на летательный аппарат, который пристегивается к спине. Теперь Вы сможете абсолютно свободно летать, уничтожая противников в воздухе и нанося удары по ничего не подозревающим наземным врагам.

Особое внимание стоит уделить построению **PO'ed**. Редко в одной игре можно встретить такое разнообразие ландшафтов и лабиринтов, что делает один уровень совсем не похожим на другой. Это может быть и гигантская космическая станция с кораблем-челноком, и огромный ангар с инопланетными постройками. Графика из уровня в уровень становится все более красочной и четкой.

Пути прохождения каждого уровня различны. Вы либо можете сразу покинуть уровень, найдя телепортатор. Либо Вам придется решить головоломку или уничтожить всех врагов на уровне, чтобы пройти дальше. Добавьте к этому наличие секретных подуровней, и Вы получите действительно оригинальную и захватывающую игру.

В Вашем распоряжении также имеется набор стандартных функций: трехмерная полная карта уровня, на которой отмечены места, где Вы уже побывали, возможность выбрать любой из трех уровней сложности, а также записать прохождение в любой момент в любом месте игры

Похоже, **Any Channel** удалось создать что-то особенное в уже старом приевшемся жанре, и у Вас появилась возможность испробовать эту игру, которая понравится и взрослым и детям.















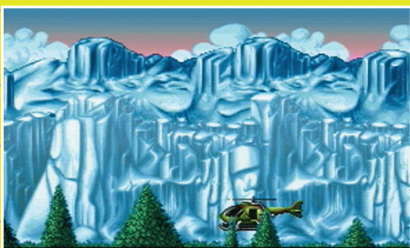




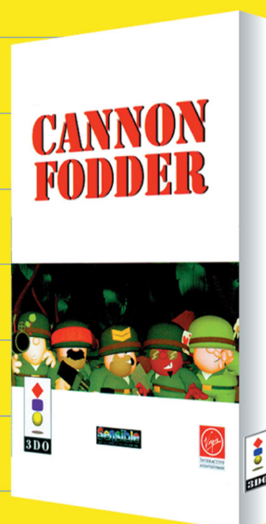








CANNON FODDER



Тема:	**Стрелялка**
Издатель:	**Virgin**
Количество игроков:	**1**
Оценка:	**5**

«Война еще ни разу не была такой веселой» — утверждают создатели этой занимательной игры. Это фраза из известной песни к игре, хорошо знакомой многим любителям игр на PC, само название которой переводится как «пушечное мясо». Сама идея создания подобной игры появилась очень давно. В ее основе — желание создать простую и увлекательную игру, в которой были бы смешаны аркадные элементы и элементы стратегии.

Вы управляете небольшим отрядом рейнджеров, заброшенных на территорию врага. Задача — выполнить определенную миссию, причем от уровня к уровню сложность увеличивается. Используя вид на местность сверху-сбоку, создатели игры предоставляют возможность игрокам управлять своими бойцами по всем законам партизанской войны. Естественно, Вам противостоят многочисленные и хорошо обученные силы противника, справиться с которыми довольно сложно. Кроме автоматов у Вас может быть дополнительное вооружение — гранаты и ракеты, которые надо использовать очень экономно. Кстати, на более сложных уровнях Вам дадут возможность управлять вертолетом, танком и другой боевой техникой. Оставшиеся в живых герои получат очередное звание и может быть дослужатся до генерала. Причем меткость Ваших бойцов будет расти пропорционально их опыту и званию. Управлять бойцами с помощью джойстика не очень удобно, но это единственный недостаток Cannon Fodder.

Увеличение сложности уровней позволит Вам потренироваться в управлении на первых, более легких уровнях, и проявить свои знания тактики на больших картах.

Многим Cannon Fodder напомнит Return Fire. Действительно, идеи этих игр очень похожи. Но, в отличие от Return Fire, Cannon Fodder не расчитан на игру двух игроков. А жаль.

Честно говоря, эта игра давно уже пройдена на PC и даже на Super Nintendo, поэтому столь позднее появление ее на 3DO свидетельсвует о сложности создания оригинально новых игр на эту систему, когда приходится использовать сюжеты игр пятилетней давности. Но говоря об этом, хочется отметить, что сама идея игры оказалась популярной и на ее основе были выпущены продолжение и многие другие игры на PC. Так что кому название Cannon Fodder ничего не говорит советую поиграть хотя бы первые уровни, и Вы будете захвачены простотой управления и в то же время интересными миссиями. Без сомнений, Вам захочется пройти ее до конца.





OLYMPIC SOCCER

Тема:	**Футбол**
Издатель:	**US Gold**
Количество игроков:	**1**
Оценка:	**5-**

Как и следовало ожидать олимпийское сумасшествие переметнулось и на домашние приставки. Первым из серии игр на олимпийскую тему, объявленных к выходу этим летом, выступает футбол.

Подкрепленный официальной лицензией, эта игра с полностью трехмерными игроками и стадионом вызовет немалый интерес у любителей футбола. Особенно радует тот факт, что **Olympic Soccer'96** выходит сразу на все три приставки, так что в каждый сможет поучаствовать в олимпийских играх.

Создание этой игры заняло практически два года. Первоначально планировалась только одна версия для **3DO**, поэтому версии для остальных приставок являются переводом оригинала с добавлением некоторых качеств.

Olympic Soccer'96 предоставляет игроку огромное количество опций: перемена погодных условий, разнообразные варианты расстановки игроков на поле, возможность поучаствовать в турнире, повтор основных моментов игры. Всего в игре 18 различных видов на происходящее, что позволяет получить наиболее полное впечатление от игры и придает полное ощущение реализма. Прибавьте к этому возможность игры вчетвером.

Основным же отличительным качеством этого продукта является, по мнению создателей, совершенная система искусственного интеллекта, которая позволяет по максимуму использовать возможности 32-битного процессора.

По заверению **US Gold** каждый раз в игре все будет происходить по новому, чтобы максимально приблизить данный продукт к реальности. Фактически, единственная цель, поставленная перед командой разработчиков — это сделать игру, превосходящую **FIFA Soccer** по всем показателям.

Olympic Soccer'96 — это первая игра для **3DO** о футболе, где используются полностью трехмерные игроки, состоящие из многоугольников. И хотя по сравнению с версиями для **Sony PlayStation** и **Sega Saturn** количество и качество многоугольников несколько ниже, общий вид игры имеет великолепный виртуальный вид.

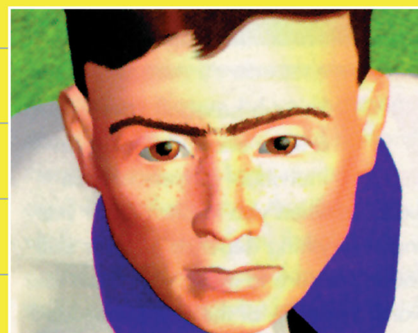
Для придания этому продукту особого шарма был приглашен профессиональный комментатор. Кроме этого были специально записаны звуки реального футбольного матча, которые затем были вмонтированы в игру.

Следует также отметить и качественные видеозаставки, которые, может быть, не так и важны, но все же придают игре особую привлекательность.

В общем, можно сказать, что любители видеоигр скоро получат оригинальный и по-своему революционный симулятор футбола. Теперь мы все сможем поучаствовать в Олимпиаде, не вставая с кресла.













Русская Рулетка™

ДЛЯ СЛУЖЕБНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ

В рекламный отдел компании "БУКА"

СЛУЖЕБНАЯ ЗАПИСКА

В ответ на ваш запрос предоставляем необходимую информацию по компьютерной игре "Русская Рулетка".

1. Краткое описание игры
Инопланетяне захв... упные города Земли и изолировали их энергетическими щитами. В... руете с... сбиваете боевые машины противника и уничтожаете его на... Кажд... прибавляет вам силы.

3. Требования к компьютеру:
- IBM PC или 100% совмести...
- MS-DOS 5.0 и выше
- Процессор 486/66MHz (минимум)... что гарантирует высокое качеств...
- Процессор 486/100MHz или Pentium... мпакт-диск, вкладыш и...
- 8 Mb RAM
- 2-х скоростной CD-ROM
- 10 Mb свободного дискового пространств...
- VGA
- Sound Blaster или одна из 26 на... попул... б, SB32 AWE,
...TRASOU...

Выход игры намечен на **28 сентября**

Рекомендуемая розничная цена ~~320.000~~ руб. **140.000 руб.**

PC CD-ROM

Design ROLLAND studio 1996





Секреты

Редакция не несет ответственности за работу секретов на неоригинальных продуктах

Foes of Ali. Electronic Arts.

Чтобы активировать режим кодов, подождите, пока начнется сражение, а затем поставьте игру на паузу, нажав кнопку P. Теперь нажмите и держите кнопки L и R и нажмите кнопку C. Если все сделано правильно, то должно появится секретное меню.

Syndicate. Electronic Arts.

С нижеприведенным кодом захватить мировое господство будет намного легче. В опции «Company Name» (Имя компании) введите NGOR MAT. Обязательно оставьте пробел между R и M, иначе код не сработает. Как только код введен, Вы получаете полную свободу передвижений с большим количеством наличных денег.

PO'ed. Studio 3DO.

Войдите на экран карты. Нажмите и держите кнопки L, A, B и C. Теперь Вы получите полное оружие и все предметы. Этот код достаточно трудно активировать, но он действительно работает. Просто поднаберитесь терпения, и у Вас получится. Поверьте!

Captain Quazar. Studio 3DO.

Если Вы хотите проходить сквозь стены вместо того, чтобы обходить их, то поставьте игру на паузу в любом месте игры и нажмите R, L, B, B, B, R, L и Вверх. Если все сделано правильно, то все стены, расположенные недалеко от Капитана Квазара, немедленно исчезнут.

Johnny Bazookatone. US Gold.

Коды уровней.

Уровень 1 — SOFTCELL
Уровень 2 — LOVESHAK
Уровень 3 — STIRITUP
Уровень 4 — LIVEAID
Уровень 5 — PLECTRUM

Killing Time. Studio 3DO.

Прежде всего на экране ввода имени вместо своего имени введите .EVORGRAH. Не забудьте поставить точку перед E. Затем нажмите OK, и если все сделано правильно, то Вы услышите звук и окошко для имени будет пустым. В нем введите один из следующих кодов, чтобы пропустить некоторые места в игре. Каждый код состоит из четырех символов, где первые два всегда точки. После того, как код введен, нажмите OK, чтобы его активировать.

..W1 — Assyrian Experience
..BL — Ballroom
..LB — Byron's Library
..E1 — Circus Mortus
..U3 — Cleaning Your Clock
..E2 — Columns of Seth
..CY — Duck & Cover
..SW — Dankmosphere
..DN — Lingering Guests
..WW — Egyptian Switches
..W4 — Elevator Shoes
..L1 — Gangster's U
..GH — Robert's Welcome
..S3 — Have a Ball
..H1 — Hedge Your Bets
..KT — Chef's Night Out
..W5 — Hopscotch On The Rocks
..WC — Lydia's Mummy Dearest
..UW — Maids In The Shade
..S2 — Necropolis
..H3 — Tess's Secret Path
..C1 — Invitation To Death
..K2 — Pleased To Meet You
..E3 — Osiris Hunting
..W2 — Pyroglyphics
..U4 — Room Service For Tess
..S1 — Sewer Rats
..LG — Tess's Lounge
..EW — Tess's Temple
..H2 — Don't Get Clipped
..UH — Cleaning Your Clock
..U2 — Bonus Blast
..AT — Attic Memories
..A1 — Hargrove's Storeroom
..A2 — Losing Your KA
..A3 — Darkling Attic
..A4 — Attic Intro
..A5 — Bloodclock Hunting
..A6 — Time To Die
..(и две любые буквы) —In The Beginning, Matinicus

А вот еще коды, которые добавляются к предыдущим четырем символам. Например, ..A6XQ перенесет Вас в Time To Die со 100% жизни и координатами на карте. А коды следующие:

«I» — неуязвимость.
«Q» — координаты на карте.
«X» — 100% здоровья.
«W» — 75% здоровья.

По многочисленным просьбам читателей мы повторяем коды к самым популярным играм, которые были напечатаны в самых первых номерах нашего журнала

Slam 'n Jam. Crystal Dynamics. Процент Попаданий, Маленькие Игроки, Большие Головы

Начните новую игру и дойдите до экрана с информацией о командах (SCOUTING REPORT SCREEN). На этом экране выберите опцию CONTINUE и нажмите два раза Старт. Затем Вы можете ввести следующие коды:

Для процента попаданий — перед началом матча держите стрелку ⇦, Вы увидите что при бросках на верху экрана появится процент попаданий.

Для игроков-лилипутов — перед началом матча быстро нажмите стрелку ⇨, затем поставьте и снимите игру с паузы.

Для игроков-лилипутов с большими головами — перед началом матча быстро нажимайте стрелку ⇦ и ⇨, пока мяч не будет в игре, затем поставьте и снимите игру с паузы.

Для игроков-лилипутов и процента попаданий — перед началом матча быстро нажимайте стрелку ⇦ и ⇨, пока мяч не будет в игре, но последней нажмите стрелку ⇦.

ShockWave: Operation Jumpgate. Electronic Arts. Супер Режим

Начните новое задание. Поставьте игру на паузу во время Вашей стрельбы и введите код — B, A, B, A, A, A, B, A, B, A, C. Затем нажмите кнопку X и включится Супер режим (если игра закончится, то Вы ввели неправильный код). После этого вновь поставьте игру на Паузу (без стрельбы) и введите одну из следующих опций:

Успешно закончить задание — B, A, C, C, A, A, A, X.

Перейти к следующему заданию — C, A, A, A, A, C, A, X.

Отличные ракеты — C, A, A, B, A, X.

Отличные лазеры — C, A, A, B, A, C, A, X.

Умная бомба — A, C, A, B, A, A, C, A, A, A, X.

Неуязвимость — A, B, A, C, A, A, B, A, X.

Показ имени игрока — B, A, B, X.

Показ сообщения программистов — B, A, C, A, C, A, X.

Востановить энергию и ракеты —B, A, A, A, A, B, A, X.

Помните, что Супер Режим прекращается при выходе из задания, поэтому Вам надо вновь его ввести.

Wing Commander III. Origin Systems. Секретное Меню Отладки

Загрузите игру и на экране TCS VICTORY с надписями (NEW GAME, CONTINUE, LOAD GAME) нажмите и держите Левый Шифт и кнопку P одновременно. Курсор будет двигаться от одной опции к другой, когда он будет указывать на опцию Continue, нажмите кнопку A. Вы попадете либо прямо в секретное меню, либо в комнату управления полетами, во втором случае нажав вновь Левый Шифт и кнопку P, Вы попадете в секретное меню. Для выхода из меню вновь нажмите Левый Шифт и кнопку P.

FIFA International Soccer. Electronic Arts. Крутые коды

На экране названий, после вступительной песни, нажмите C, B, C. На джойстике нажмите ⇦ и держите, нажмите B, потом C. Затем нажмите A, чтобы появилось меню.

В любой момент игры нажмите кнопку паузы P, а затем следующие коды, и Ваша команда будет обладать крутыми возможностями:

Режим «Горячая картошка»: C, R, A, B, B, R, L, A, B, A, B, B, R.

Невидимые стены: A, B, B, A, C, A, B, A, B, B, A.

Лазерный мяч: L, A, C, R, B, A, L, L.

Игрок-гигант: B, A, B, A, R, B, A, B, B, A, R.

Большой мяч: B, C, B, A, L, L, A, B, A, L, L.

Металлические люди: B, A, R, C, L, B, A, B, B, A.

Режим «Мясного пирога» (BEEFCAKE MODE): R, A, L, B, A, C, L, A, B, A.

После того как Вы набрали любой из этих кодов, Вы можете убедиться, что он сработал по надписи в голубой рамке, которая скажет, что данный код активирован. Если Вам надоело играть с какой-нибудь из возможностей, наберете ее код опять, то Вы дезактивируете ее.

Dragon Lair. ReadySoft. Неограниченное количество жизней

Этот невероятный трюк даст Вам неограниченное количество жизней на протяжение всей игры! Чтобы сделать это, дождитесь заставки, и когда увидите на экране надпись «PRESS START TO BEGIN», введите следующую последовательность: ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨.

Когда игра начнется, у Вас будет 5 жизней. Когда Вы умрете в любом месте игры, у Вас все равно будет все время 5 жизней!

Burning Soldier. Universal Interactive. Меню отладки

Чтобы попасть в меню отладки, Вам нужны два джойстика. На главном экране войдите в OPTION. Нажмите на втором джойстике L, R, C, X и ⇨ одновременно. Должно появиться новое меню «DEBUG INFORMATION/BS». В нем Вы увидите пять основных опций.

Enemy Missile: Враги не будут стрелять в Вас.

Always Boss Clear: Побеждает босса в конце уровня без единого выстрела.

Data Stream Jump: Позволяет Вам перепрыгивать с уровня на уровень, используя L или R.

Area Select: Позволяет Вам начать играть с любой из четырех зон игры.

Four Player Mode: Вы можете играть вчетвером. Лишь были бы джойстики.

Starblade. Panasonic. Быстрый огонь, бесконечные продолжения

Когда экран заставки остановится введите следующий код для быстрого огня: ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, A, A, B, B, C, C. Для бесконечных продол-жений введите ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, A, B, C, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨. Для работы двух кодов одновременно введите первый код, а затем подождав пока закончится де-монстрационка, введите второй код.

Need for Speed. Electronic Arts. Все найденные нами секреты

Если Вы не можете обогнать даже Mazda RX-7, почему бы не обогнать Вашего противника на простом самокате! Ведь самокат очень юркий и может спокойно маневрировать в напряженном движении. Вам стоит лишь один раз ввести код, и Вы сможете использовать самокат во всех гонках.
Чтобы ввести код, начните игру, и играйте секунд десять. Потом вызовите немедленную переигровку и перенеситесь на начало. Теперь нажмите одновременно R, ⇩, B на втором джойстике. Выйдите из гонки, и когда Вы начнете играть заново, Вы увидите перед собой самокат. Если Вам не нравится управлять самокатом, почему бы не сделать Вашу машину более мощной, увеличив мощность двигателя на 20-30%? Чтобы сделать это, начните игру, а затем быстро нажмите L, R, ⇧ на втором джойстике и L, R, A, C на третьем джойстике. Если код сработал, на экране появится предупреждение «CAR CRASHED». С этого момента код работает. Самые быстрые машины станут мощнее на 20%, а медленные — на 30%. Вы на сможете превысить указанные максимальные цифры машины, но увеличенная мощность позволит Вам испытать захватывающее дух ускорение.
Если Вы устали от приборной доски, почему бы не избавиться от нее? Это даст Вам не только чисто косметический эффект, упрощая изображение на экране, но также даст Вам дополнительный скоростной потенциал, который в сочетании с Turbo Turbo приведет к абсолютно захватывающему представлению.
Чтобы код сработал, нажмите на втором джойстике ⇧, L, A в любой момент игры. Каждый раз, когда Вы будете набирать этот код, перед Вами будут появляться четыре варианта: полная приборная доска, без приборной доски, но со спидометром и зеркалом заднего вида, без приборной доски, но со спидометром, без всего вообще.
Даже для ветеранов этой игры этот код абсолютно необходим. Нажмите одну единственную кнопку, и все машины на экране начнут переворачиваться в воздухе. Однако будте осторожны, а то однажды и вашу машину постигнет таже участь. Чтобы код сработал, сделайте следующее:
1. Начните игру и во время загрузки нажмите на первом джойстике L, R, ⇦, а потом выйдите из игры.
2. Начните игру заново и во время загрузки нажмите на первом джойстике L, R, ⇧ и опять выйдите из игры.
3. Начните игру заново и во время загрузки нажмите на первом джойстике L, R, ⇨ и выйдите из игры.
4. Начните игру заново и во время загрузки нажмите на первом джойстике L, R, ⇩ и выйдите из игры.
5. Начните игру опять, и теперь когда Вы нажмете кнопку X, все на экране будет взлетать в воздух.
Если Вы устали от полицейских на дороге, почему бы не избавиться от них? Войдите в меню опций, затем выделите опцию SKILL LEVEL. На первом джойстике быстро нажмите поочередно кнопки X+R+A+L и не отпускайте каждую из них, когда до нее дойдете. Затем отпустите их все, чтобы начать сначала — это достаточно трудно сделать, так что Вам придется попотеть. Если Вы все сделали правильно, то текст изменит свой цвет с желтого на пурпурный. Но никакое время или рекорды не могут быть записаны в данном случае.
Если Вы действительно думаете, что Вы мастер в этой игре, то попробуйте выиграть призовые машины в конце каждой ступени каждого уровня, победите 512TR на Viper в Alpine... Начните уровень и играйте секунд десять, затем вернитесь к началу игры. На первом джойстике нажмите и держите кнопку B, а на втором джойстике нажмите X, P и C. Должно появиться предупреждение «car crash». Теперь играйте на время на уровне Alpine, и теперь вся дорога на последнем уровне будет покрыта льдом.
Чтобы увидеть тех, кто создал эту игру, подождите пока закончится гонка. Когда начнется подсчет очков, нажмите R и L, чтобы перед обычной заключительной картинкой увидеть фотографию создателей.
На экране выбора машины, выберите автомобиль и нажмите кнопку X, Вы услышите сигнал машины. Выбирая с помощью стрелок ⇦ и ⇨ машины, Вы можете прослушать все сигналы.

Rebel Assault. Electronic Arts. Коды

Нижеприведенные коды сделают доступным любой уровень при нормальной или высокой сложности, но только для non-Jedi Knights.
Нормальная сложность (Normal): BOTHAN, HERGLIN, LEENI, THRAWN, LWYLL, MAZZIC, JULPA, MORRT, MUFTAK, RASKAR, JHOFF, ITHOR, UMWAK, ORLOK, NULLON.
Высокая сложность (Hard): BORDOK, SKYNX, DEFEL, JEDGAR, MADINE, TARKIN, MOTHMA, GLAYYD, OTTEGA, RISH II, IZRINA, KARRDE, VONZEL, OSSUS, MALANI.

Out Of This World. Interplay. Скрытая игра

Войдите в опцию паролей с заставки. На экране паролей введите код: BRGR. После этого передвиньтесь к знаку "O.K." и нажмите кнопку A.
Вы увидите сталактиты. Это скрытая игра, цель которой избегать прыгающих шаров и не давать сталактитам касаться земли.

Stellar 7. Electronic Arts. Коды

Чтобы получить безграничную энергию и полный запас сил, введите первым джойстиком следующие коды на экране главного меню: L, R, R, L, R, L, L, L, L, L, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L, R, L, L, L, R. Stellar7 должен измениться на Wimpy7. Теперь, пользуясь кнопками L и R, увеличьте энергию и пополните запас сил.

Return Fire. Studio 3DO. Все найденные нами секреты

Если у Вас были проблемы с проходом уровней, то введите WOLF как Ваш пароль, чтобы сделать все уровни доступными. Передвиньте курсор вверх до тех пор, пока он не исчезнет с экрана. Это вернет Вас к экрану паролей. Введите ZZZZ и все уровни опять будут недоступны. Также Вы можете вызвать меню отладки, нажав и держа во время игры L и R и P. Это сделает доступными некоторые технические детали, например, возможность смоделировать игру так, что флаг будет в первом здании, которое Вы разрушите. Там также есть опция FPS, которая активирует маленький дисплей на пульте, который показывает с какой скоростью воспроизводится изо-бражение на экране (кадры в секунду).
Коды для уровней Return Fire составляют следующее предложение задом наперед: DONT PLAY WITH GUNS JUST THIS GAME (Так например код для последнего уровня EMAG), что в переводе означает: Не играйте с оружием кроме этой игры.
Без контрольного окна Вы не только не знаете сколько у Вас оружия и топлива, но и на сколько сильно Вы повреждены, да еще у Вас нет карты! Это, несомненно, усложняет игру и может служить неплохой помехой при игре вдвоем, хотя пока это можно сделать только при игре с одним игроком.
Чтобы активировать этот код, Вы должны выбрать транспорт, и когда он двинется на склон, нажмите кнопку P. Если Вы достаточно проворны, то контрольное окно сжато внизу экрана. Нажмите кнопки A, B и C, чтобы выйти из экрана паузы, и Вы вернетесь в игру, но уже без контрольного окна.

Super Street Fighter II Turbo. Panasonic. Играть за Акуму

Сделайте то, что написано ниже, чтобы играть за страшного босса Акуму.
Также попробуйте этот метод со вторым игроком.
Во время заставки выберите опцию SUPER BATTLE. Затем Вы увидите экран выбора игроков с опцией «выбор скорости игры» (Select Game Speed) в верхнем левом углу. Выберите ту скорость, которую вы хотите при помощи кнопки для удара рукой. Теперь установите курсор на герое Ryu, задержитесь на 2 секунды, а затем двигайтесь прямо к герою T. Hawk. Задержитесь на нем на 2 секунды, затем двигайтесь к Guile. Задержитесь на 2 секунды и двигайтесь к Cammy проходя через Dhalsim. Задержитесь на Cammy на 2 секунды и двигайтесь прямо к Ken, а затем вверх к Ryu. Опять задержитесь на нем на 2 секунды, а затем нажмите все три кнопки управления и кнопку X одновременно. Тень Акумы заменит портрет Ryu, и теперь Вы можете играть за него!
У Акумы следующие движения:
Удар дракона кулаком: ⇨+⇩+⇩⇨ по диагонали+⇨.
Огненный шар: ⇩+⇩ ⇨ по диагонали+⇨.
Красный огненный шар: ⇦+⇩ ⇦ по диагонали+⇩+⇩ ⇨ по диагонали+⇨.
Огненный шар в воздухе: прыжок+⇩+⇩ ⇨ по диагонали+⇨.
Ураганный удар ногой: ⇩+⇩ ⇦ по диагонали+⇦.
Телепортация: ⇨+⇩+⇩ ⇨ по диагонали+⇨+3 удара кулаком или ⇨+⇩+⇩ ⇨ по диагонали+⇨+ 3 удара ногой.

Way Of The Warrior. Universal Interactive. Секретные герои и уровни

После того, как Вы начали играть, войдите в Options и двигайтесь вниз к Names. Теперь введите имя, месяц, день и год для каждого героя и специальный уровень. Перечисленная и подчеркнутая ниже информация нужна Вам для того, чтобы ввести новых героев и новые уровни игры.

Герои:
Gulab Jamun: Gulab, February 29, 1900
Black Dragon: Wyvern, March 9, 1927
Major Trouble: Bad Boy, February 4, 1908
Voodoo: Evil, June 6, 1966

Уровни:
Garden Stage: Taj Mahal, January 1, 1901
Turbo World: Speed, August 8, 1980
Alley Fight: Tugawar, April 16, 1964

Попасть на странный космический уровень достаточно сложно. На экране опций (OPTIONS) выберите игру вдвоем (VERSUS MODE). Второй игрок должен выбрать себе героя, а затем нажать и держать ⇩-⇨ по диагонали A, B, C и P. Пока второй игрок держит эти кнопки, первый игрок должен нажать и держать ⇧-⇦ по диагонали, Правый и Левый Шифты, затем кнопку P для игры вдвоем!

Pataank. Electronic Arts. Коды

Все коды могут быть введены только на экране опций (OPTION SCREEN). Чтобы войти в него, в главном меню нажмите кнопку B.
К славе легким путем:
Чтобы достичь экрана лучших результатов, Вам не стоит играть — просто введите код: Нажмите и держите кнопку L, нажмите A, P, A, P, B, B. Отпустите кнопку L и нажмите Start. Нажмите R и C дважды, чтобы попасть в экран ввода высокого результата (High Score Entry Screen). Для того, чтобы попасть в Hall of Frame Entry Screen, нажмите дважды кнопки L и C.
Если Вы все же решили поиграть в эту интересную игру, но реакция не такая, какой она была, этот код теста игры проведет Вас до ее конца.
Нажмите и держите кнопку R, нажмите A, B, B, ⇧, C, C, B, A. Если теперь Вы запаузите игру, нажмете кнопку B, то Вы окажетесь в Nexus. Лучший путь к Metagame: войдите в Carnival of Luv. Нажмите кнопку P, а потом Вправо, чтобы закончить уровень. Войдите в Tunnel of Luv. Затем повторите тоже самое (нажмите кнопку P и ⇨) на уровне Surf. Скользите по волне, чтобы стать Big Kahuna. На уровне Disaster Central, нажмите кнопку P и ⇨ еще раз. Выбейте три зеленые панели, потом кнопку Panic.
Чтобы сделать доступной Free Camera и High Zoom, пользуйтесь следующим кодом:
Нажмите и держите кнопку L, нажмите C, B, A, A, C, B, A, A. Теперь, когда Вы играете, нажмите и держите кнопку X пока индуктор не даст Вам несколько изумительных новых видов. Также можно нажать и держать кнопку L, нажать B, C, C, ⇦, A, C, B, A. Этот код даст Вам вид с высоты птичьего полета.
Чтобы получить причудливую перевернутую картинку, попробуйте следующий код: нажмите и держите кнопку R, нажмите A, C, B, ⇨, B, C, B, A.
Воздушные шалости.
Освободитесь от оков гравитации, набрав этот код: нажмите и держите кнопку R, нажмите A, C, A, ⇨, B, B, C, B.
Этот код позволит Вам передвигаться в любую точку игрового пространства при помощи джойстика. Нажмите и держите кнопку L, нажмите B, B, C, ⇧, C, C, B, A.
Для безграничного количества горючего и отсутствия наклонов нажмите и держите R, наберите C, B, C, ⇧, B, B, C, A.

Demolition Man. Virgin. Коды, выбор уровней

Коды.

Вы должны поставить сложность игры на Hard. Теперь следующие ходы сделают доступным любой уровень игры.

The Fortress: GT7PH2C6K, GY5NGJH8R, C9PNMXCXN, ZTFDHVHZ$, ZRP6H$QPV, 8P76H$LTD.

The Museum: LQWLH3GBC, QW6NC2BH3, K16612L4P.

The Tunnels: RR$PH2V&J, 394DRTGY$.

Auto Pursuit: GTRHG17, FH1N12TNP.

Cryoprison Halls: G5T59$KQ&, GL2PKZKCK, GL1P3ZFG5.

Выбор уровней.

Поставьте игру на паузу и введите следующий код: Левый Шифт, A, ⇧, ⇩, Правый Шифт, ⇧. Теперь держа кнопку B, Вы можете выбрать стрелками любой уровень (даже бонус и прослушивание мелодий). Для начала игры отпустите кноп-ку B. Теперь Вы можете попасть на любые уровни, в том числе и бонус уровни.

Секретные миссии.

Войдите в VRGN1, 2, 3, 4 и 5, чтобы испытать на себе несколько лучших призовых уровней. Сталлоне попадет в офис компании Virgin, создавшей эту игру, и сможет уничтожать создателей этой игры.

Разное.

GMOVER — показывает заставку конца игры.

GMWNNR — показывает экран победителей.

CRDTS — показывает кредиты команды.

SCORS — показывает экран лучших результатов.

LSTNG#BTH — доступ к меню теста звука.

ShockWave. Electronic Arts. Специальные коды

Во время игры поставьте игру на паузу, а затем введите пароль: B, A, C, C, A, A. Теперь нажмите кнопку X (квадратная кнопка). Вы только что включили режим секретов! У Вас уже есть еще два маневра: кнопка L + стрелка ⇧ повернут Ваш корабль на 180 градусов; и кнопка L + стрелка ⇩ перевернет Ваш корабль сверху вниз. Теперь Вы можете ввести еще несколько паролей. Только нажмите правильно кнопки:

C, A, A, B, A, C, A, X — мощный красный лазер.

A, C, A, B, A, A, C, A, A, A, X — «умная» бомба (но только один раз).

C, A, A, B, A, X — сверхбыстро восстанавливаемые ракеты.

A, B, A, C, A, A, B, A, X — сделает Вас непобедимыми!

Попробуйте B, A, C, A, C, A, X или B, A, B, X — смешные комментарии в кубрике.

Для того, чтобы увидеть Элвиса Пресли, дойдите до 10 уровня. Там Вы увидите огромную базу (больше чем другие), взорвите ее и пролетите над ней еще раз — Вы увидите, что Элвис машет Вам.

The Horde. Crystal Dynamics. Коды

Скрытая игра.

Чтобы пользоваться скрытыми кодами, Вам необходимо знать, как писать слова используя джойстик. Всего есть шесть букв: U (Вверх на крестовине джойстика), D (Вниз), L (Влево), R (Вправо), O (кнопка A), T (кнопка B). Чтобы ввести слова, начните игру. Нажмите Вверх, нажмите и держите кнопки A и B и запаузите игру. Пока игра стоит на паузе, наберите одно из нижеперечисленных слов:

DOLLDOOR: возвращаетесь из данного места в замок.

LOOTLORD: 30000 крон.

LOUDTOOT: показывает всю карту.

ODDROD: позволяет Вам продолжить игру, даже если Вашей деревни больше нет.

TROLLDROOL: позволяет Вам купить все в магазине.

TROT: Вы можете бежать в два раза быстрее.

TURDODOR: неуязвимость.

Неуязвимость, быстрый бег и другие коды.

Начните новую игру, затем нажмите и держите кнопки A, B и ⇧. Когда начнется игра, не отпуская кнопок, поставьте игру на паузу и введите следующие коды:

Для неуязвимости нажмите B, ⇧, ⇨, ⇩, A, ⇩, A, ⇨.

Для 30.000 крон — ⇦, A, A, B, ⇦, A, ⇨, ⇩.

Для быстрого бега — B, ⇨, A, B.

Для перехода к замку — ⇩, A, ⇦, ⇦, ⇩, A, A, ⇨.

Rise Of The Robots. Art Data Interactive. Коды

Войдите в OPTIONS и выберите опцию CINEMATICS On/Off.

1. Нажмите и держите ⇦/⇦/⇨ + A, чтобы просмотреть cinematics в сопровождении техно-музыки.
2. Нажмите и держите ⇦/⇦/⇨ + B, чтобы просмотреть их же, но под звуки гитары Брайна Мэйа.
3. Нажмите и держите ⇦/⇦/⇨ + C, чтобы просмотреть их же, но с японской музыкой.

Для того чтобы ввести игровые коды, войдите в экран выбора героев. Нажмите и держите ⇨/⇦/⇨ + A, B или C, чтобы выбрать SUPERVISOR.

Нажмите и держите ⇨ + A, B или C, чтобы во время тренировки играть против Киборга (Cyborg).

Quarantine. GameTek. Коды

Уровень 1 — 98645782
Уровень 2 — 89962254
Уровень 3 — 54185654
Уровень 4 — 92146125
Уровень 5 — 33289642.

Road Rash. Electronic Arts. Трюк с позирующей коровой

Трюк с позирующей коровой.

На уровнях 2, 3, 4 и 5 в треке Peninsula разгонитесь до отметки 6.6 на Вашем одометре, а потом сверните вправо на обочину. Снизьте скорость до 20-30 миль в час и езжайте прямо на коров, чтобы они встали в странные позы.

Power Kingdom. Panasonic. Меню кодов

Начните новую игру или загрузите старую, когда появится экран меню с флагами и расположением игр, нажмите по очереди L, R, C. Флаги должны застыть. Затем нажмите ⇧, ⇩, ⇦, ⇨. Должно появиться другое меню на японском языке. Сверху вниз опции переводятся так: Загрузка игры, Снаряжение, Магазин (войдите в магазин, где любой объект игры может быть куплен или продан), Драгоценности+10000 (получите немного денег), Без сражений (враги не будут атаковать Вас или наоборот (можете включить или выключить)), Координаты (показывает ваше местоположение по X и Y), Свободное движение (можете ввести любое местоположение, не взирая на то, что предыдущие были очищены), Все атаки (доступны все виды оружия и волшебства), Божественная сила (во время сражений ни Ваш HP ни Ваш MP не будут повреждены), Детали карты (дает более детализованную карту), Основа+1 (увеличивает уровень выбранного Golem на один), Класс+1 (увеличивает уровень выбранного тела или подтела на один).

Off-World Interceptor. Crystal Dynamics. Много денег

В меню опций выберите SOUND, а потом нажмите A, X и C шесть раз. Если Вы все сделали правильно, то Вы услышите звук. Теперь начните игру, и у Вас теперь есть $ 9 999 900 на все, что Вашей душе угодно.

Gex. Crystal Dynamics. Тактика прохождения игры. Коды

Коды

Чтобы ввести код, Вы должны написать буквы в словах следующим образом:

U и N — стрелка ⇧
D и S — стрелка ⇩
L и W — стрелка ⇦
R и E — стрелка ⇨
P — кнопка Пауза
A — A
B — B
C — C

Вы также должны нажать и держать Правый Шифт, когда вводите код. Если Вы введете код правильно, то игра автоматически снимется с паузы.

Ускорение — LCD RUNNER
Электрический огонь — LCD EEL
Огненные шары — LCD REDBALLD
Супер прыжок — LCD RUBBER
Непобедимость — LCD NUCLEAR

Для Режима Отладки введите LCD WEASEL. Теперь, когда Вы нажмете кнопку X, Вы можете поместить Гекса в любое место, но если Вы поместите его в совсем невозможное место, то компьютер может не выдержать. Если вы нажмете одновременно кнопки X и P, то Гекс умрет.

Если Вы подключите второй джойстик, то вы получите дополнительные возможности в режиме отладки:

Нажмите и держите кнопку B, а при помощи стрелок джойстика измеяйте размеры изображения на экране.

Нажмите и держите одновременно кнопки B и C, а при помощи стрелок джойстика вращайте экран.

Буквы RS позволят Вам просмотреть информацию отладки.

Буквы LS размоют контуры предметов, и изменят их размеры.

Чтобы изменить размеры самого Гекса, введите режим отладки на втором джойстике. Теперь, если Вы нажмете и будете держать кнопки LS, Вы можете изменять размеры Гекса при помощи стрелок джойстика. Но как только Вы попытаетесь управлять Гексом первым джойстиком, он опять станет таким, каким был раньше. Чтобы играть с увеличенным Гексом, поставьте игру на паузу и введите LCD CDSCALE.

Попадите на планету X с первого уровня.

Сначала войдите в уровень Frankie & Heli. Поставьте игру на паузу, нажмите и держите верхнюю кнопку R и нажмите ⇦, C, ⇩, ⇨, ⇧, B, B, ⇨, ⇨. Это даст Вам способность прыгать. Теперь найдите первый вход на этом уровне (тот, который с маленьким лазом) и войдите в него.

Теперь просто сделайте все так, как показано на картинках, и Вы найдете секции с (wrap) проходами на призовые уровни. Планета X ждет Вас.

Постоянная возможность высоко прыгать.

Поставьте игру на паузу и держа Правый Шифт, нажмите Влево, кнопку C, Вниз, Вправо, Вверх, кнопку B, кнопку B, Вправо, Вправо. Затем снимите игру с паузы.

Постоянная возможность ускоряться.

Аналогично предыдущему коду, поставьте игру на паузу и держа Правый Шифт, нажмите ⇦, кнопку C, ⇩, ⇨, ⇧, ⇧, ⇧, ⇨, ⇨. Затем снимите игру с паузы.

Hell. GameTek. Ускоренный режим

Чтобы ускорить эту игру, введите следующий код для ускоренного режима. Войдите в главное меню, нажав кнопку C, а потом нажмите паузу и введите ⇧, Левый Шифт, Левый Шифт, C, Правый Шифт, ⇧, ⇩. Или введите ⇧, B, C, ⇧, B для того, чтобы получить странный режим ночного видения.



Ну что, DUKE, посекретничаем?



Эпизод 1

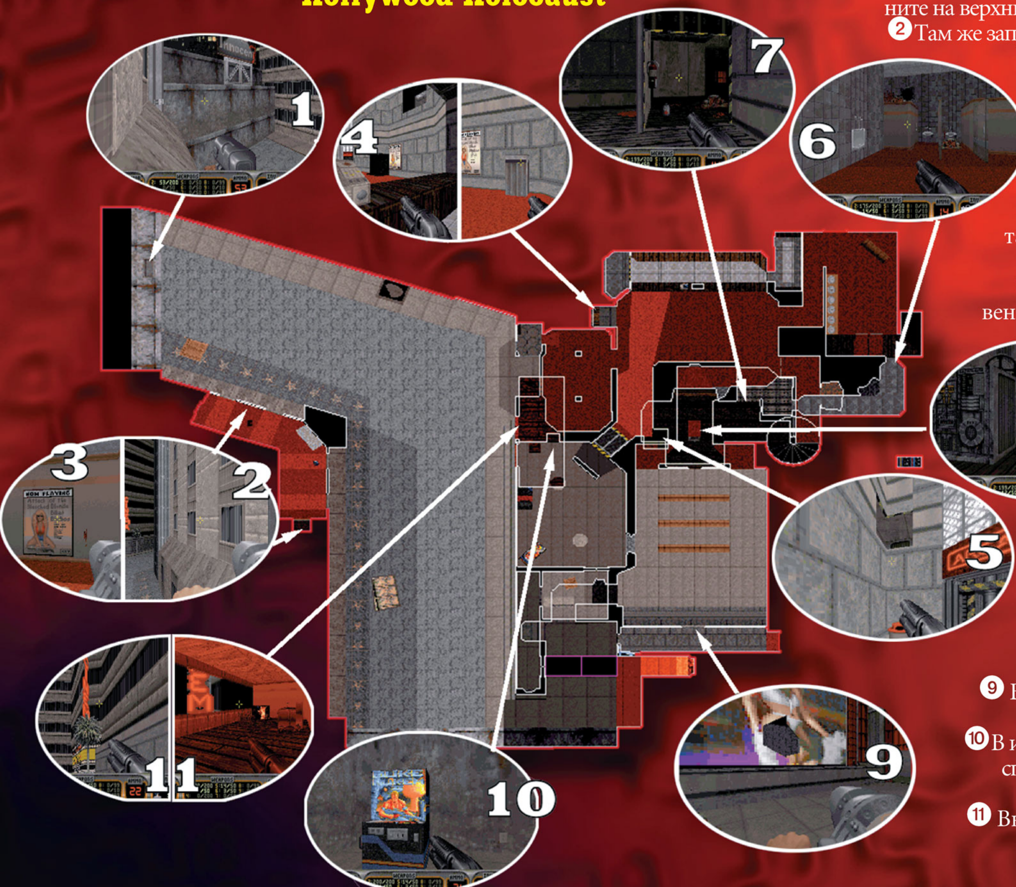
DUKE NUKEM 3D — игра. которая надолго заняла умы всех любителей DOOMоподобных стрелялок. И даже пришедший недавно QUAKE вряд ли сможет потеснить могучего DUKа с заслуженно занятых позиций во всевозможных хит-парадах.

По-моему, гораздо большее удовольствие получаешь, когда удается пройти всю игру, от начала до конца, на самом крутом уровне сложности, с минимальным количеством сохранений и без всяких там кодов.

Помочь Вам в этом нелегком деле и призвана эта статья. Назвать ее солюшином пожалуй нельзя, так как здесь описаны именно секретные комнаты (SECRET PLACE). Но с другой стороны, если всю игру описать очень подробно, играть, я думаю, будет уже не так интересно, ведь DUKE помимо активных боевых действий предполагает еще и пошевелить немного мозгами, причем иногда это нужно делать очень активно.

Так что удачи Вам, друзья, в нелегком деле освобождения Земли от всякой инопланетной нечисти.

Уровень № 1
Hollywood Holocaust



1 После падения сквозь шахту вентилятора бегите налево и запрыгните на верхний уступ, через ящик и пологий выступ на доме.

2 Там же запрыгните в среднее окно над пологим выступом.

3 В комнате куда вы попадете , откройте плакат с девушкой.

4 В баре нажмите на кассу на стойке, сверху справа откроется дверь. Около стенеы под этой дверью найдите поднимающийся столб в полу.

5 Около лифта в зал с игровыми автоматами запрыгните на урну и откройте дверь в стене над вами.

6 Разобравшись с врагами в туалете, разбейте вентиляционную решетку, над левой кабиной и запрыгивайте туда. Пройдя по коридору до конца и разбив еще одну решетку вы попадете в секретную комнату.

7 Там же откройте дверь в стене (она выделяется другой текстурой) и вы попадете в аппаратную где лежит красная карта.

8 Запрыгните на кинопроектор и в стене напротив откроется дверь в секретную комнату. Там же не забудьте включить рубильник около окна в кинотеатр, чтобы открылся экран.

9 Возвращайтесь в кинотеатр и взорвите трещину на киноэкране.

10 В игровом зале проверьте автомат DUKE NAKEM, справа откроется маленькая ниша с голограммой DUKA'a.

11 Выйдете на улицу и взлетайте около вывески кинотеатра. Проверьте нижний ряд окон.

Уровень 2
Red Light District

1 В книжном магазине проверьте верхний угол стены напротив экрана обзора.

2 В большом зале того же магазина проверьте четвертую слева секцию стеллажей у стены.

3 В туалете воспользуйтесь сушилкой для рук, рядом откроется ниша.

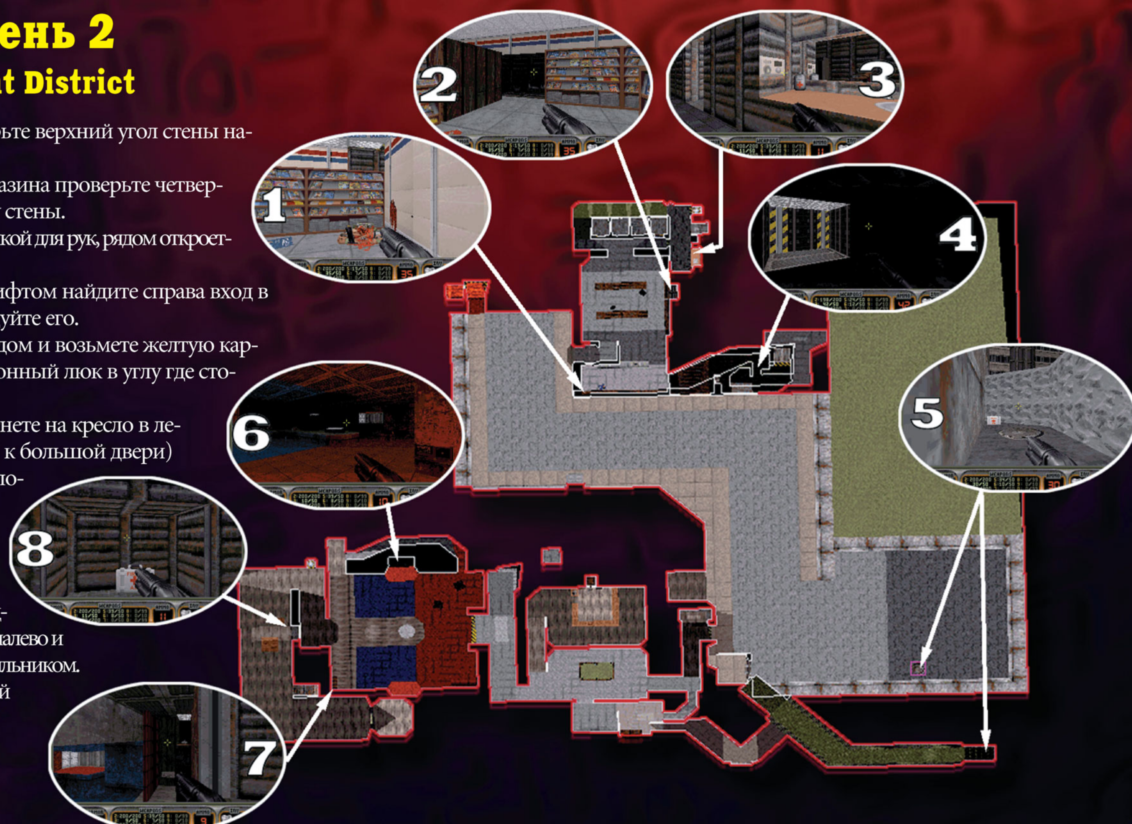
4 В темном коридоре перед лифтом найдите справа вход в маленький лабиринт и исследуйте его.

5 После того как вы взорвете дом и возьмете желтую карточку, подорвите канализационный люк в углу где стоит аптечка.

6 В танцевальном зале запрыгнете на кресло в левом углу (если стоять спиной к большой двери) и быстро бегите в противоположный угол на выступ где танцуют две девицы. Там откроется дверь.

7 Когда вы перепрыгнете из танцзала на выступ напротив поднявшихся столбов, повернитесь налево и перепрыгнете на выступ над рубильником.

8 В комнате с покатой крышей проверьте освещенный участок стены между ящиков.



Уровень 3

Death Row

1. В комнате с электрическим стулом, идите в помещение за стеклом. Слева от двери будет ниша, быстро берите в ней пистолет и расправьтесь со свиньями.
2. В часовне нажмите на выступ на алтаре, затем разбейте цветные витражи и входите в коридор, который вы увидите слева от вас.
3. Там же отойдите к стене перед входом и встаньте точно напротив алтаря. Выстрелив в кнопку над алтарем, вы подниметесь на колонне на самый верх (монаха, подвешенного к потолку, можно тоже расстрелять, тогда вы сможете взять еще «атомного здоровья»).
4. В туалете за решетчатой дверью проверьте кровать. За ней вход в секретный закуток.
5. В комнате с вращающимися роторами запрыгнете на карниз, где лежит «атомное здоровье», пройдите по нему до конца и проверьте стены.
6. Во вращающемся зале, с головой по середине, выйдите на мостик и нажмите на панель в стене напротив, слева и справа откроются ниши.
7. На большом открытом пространстве запрыгните на пологий выступ (перед центральным входом), рядом будет еще один выступ, с него прыгайте в стену.
8. Там же в дальнем левом углу на уровне карниза с пушками взорвите стену и проверьте образовавшийся коридор.
9. У озера с подводной лодкой прыгайте на правый скошенный выступ около большой двери и проверьте стену перед вами.
10. Внутри подводной лодки в углу с ящиком вход в реакторный зал.

Уровень 4

Toxic Dump

1. В первом бассейне запрыгните в горящее место на сооружение посередине. Теперь вернитесь к началу уровня и всплывите наверх. В одной из стен шахты открылась скрытая ниша.
2. В пещере с синей карточкой проверьте ниши справа и слева от вас, где были пушки.
3. В корридоре за синей дверью ищите секретную панель на правой стене.
4. На конвеере, куда вас доставит второй механический манипулятор, проверьте стены в маленьком токсичном бассейне.
5. В следующей комнате откройте две ниши в столбах у стены и в левой запрыгните наверх.
6. Когда вы сплывете из бассейна с затопленными комнатами, то увидите на берегах два высоких выступа. На одном из них в темной пещере есть небольшой скрытый карниз, на втором — трещина в стене, взорвав которую вы попадете в секретный тоннель, и маленькая ниша в нижней части стен между кнопками.
7. В бассейне с двумя желтыми маховиками на противоположной стене справа есть прозрачный вход в секретную комнату.
8. Плывя по первой реке, внимательно осмотрите правую стену тоннеля. Там есть трещина в стене,взорвав которую вы попадете в комнату с темпортотором, а оттуда в секретный зал.
9. В озере с двумя двигающимися платформами, проверьте стены, находящиеся за этими платформами. (Используйте спероиды, иначе у вас, скорее всего, это не получится)
10. У начала второй реки разбейте вентилятор наверху и запрыгните в него.

Уровень 5
«The Launch Facility»

❶ Поднявшись по пещере, освещаемой светильниками, идите вниз и найдите водопад. Прыгните в него.

❷ Вернитесь назад и двигайтесь наверх по темному коридору. Вы окажетесь в комнате, в полу которой есть яма с полыхающим пламенем. Исследуйте левую стену, за ней есть секрет.

❸ Там же спрыгните вниз и смело входите в огонь (это телепортатор). Вы попадете в секретную комнату, где есть еще одна скрытая ниша в стене.



❹ В зале с лавой, справа от водопада, есть уступы, по которым можно забраться наверх. Пройдя до конца, вы выйдите к лавовой реке. На выступе на другой стороне нажмите на отметину от руки, слева откроется вход в туннель, в конце которого около огня танцует девушка.

❺ Вернитесь назад и взорвите стену напротив отметены.

❻ Когда вы окажетесь перед большой дверью в космический корабль, проверьте стену справа от вас.

❼ Подсказочка. Для того, чтобы расправиться с боссом, быстро пробегите по стене круглого зала и за тем местом, где он будет подниматься поставьте голограмму Д. Затем спрячьтесь на несколько секунд за центральным выступом. Когда вы увидите, что босс заинтересовался голограммой, смело расстреляйте его в спину.



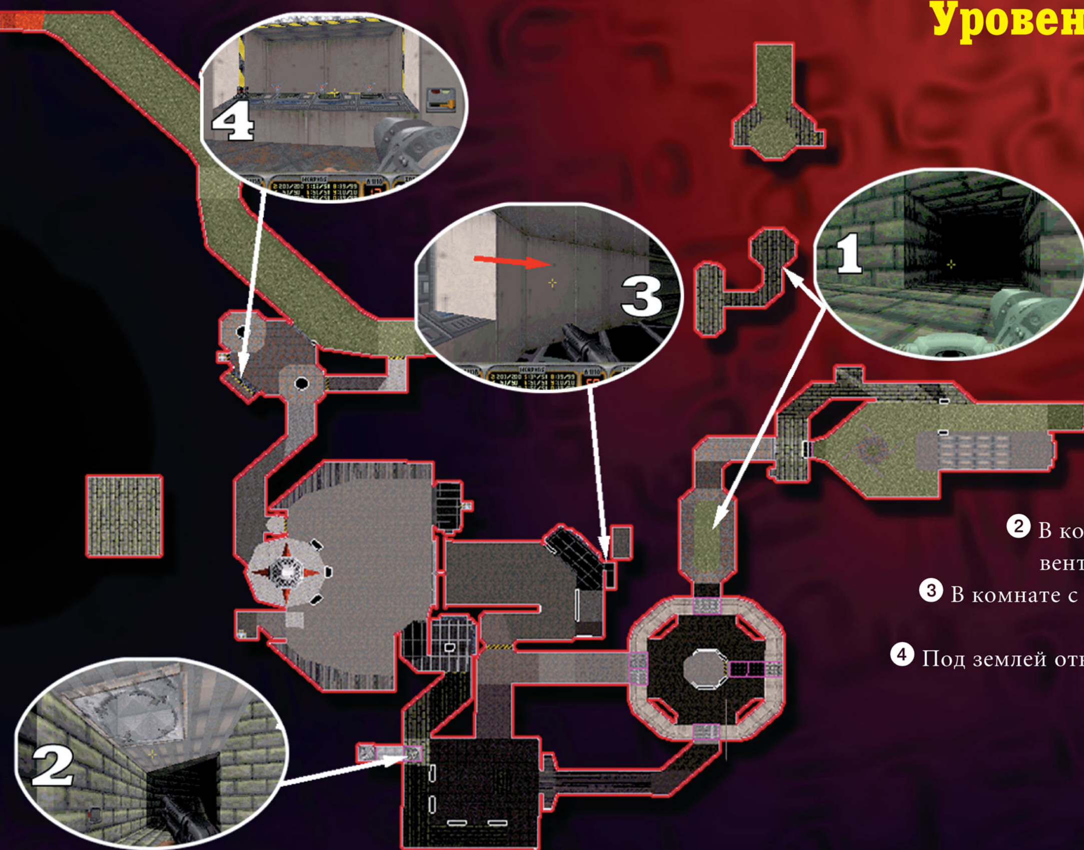








Уровень 6 (секретный)
The Abyss



❶ Поднявшись в комнате со спиральной платформой, включите переключатель в центральной нише, чтобы отключить второе силовое поле. После этого вернитесь ко второму ядовитому бассейну и нырните в него. Вы увидите вход в туннель, который раньше был закрыт.

❷ В комнате из зеленого кирпича разбейте вентилятор на потолке и взлетайте туда.

❸ В комнате с красной карточкой откройте панель в стене около мониторов

❹ Под землей откройте панель с космической картой около выключателя.

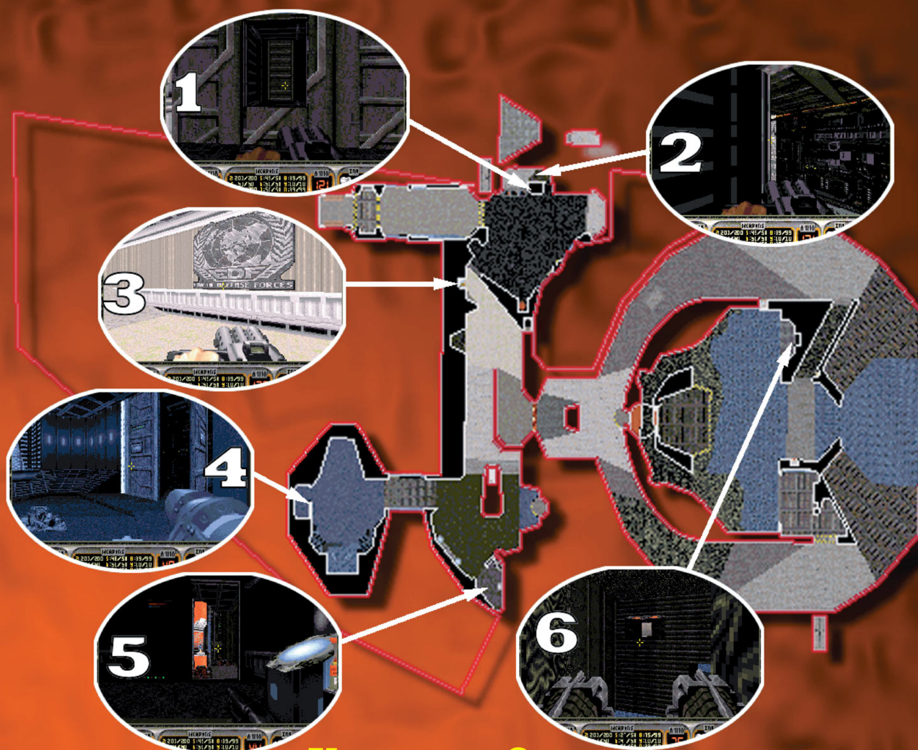
Эпизод 2

Уровень 1

Space Port

1 Пройдя по коридору, повернитесь налево и зайдите в тупиковый коридор с экраном обзора. Вы услышите как сзади вас откроется ниша в стене. Быстро разворачивайтесь и прыгайте в нее.
2 В комнате с выключателем силового поля проверьте два монитора (вторые слева).
3 В коридоре с двумя большими окнами слева запрыгните в стену , на которой написано AUTHORISED PERSONNEL (туда можно попасть так же через вентиляционную шахту, в комнате с синей карточкой).
4 В комнате с синей карточкой откройте стену напротив ящиков и ныряйте вниз до дна.
5 На втором этаже взорвите желтые бочки и включите рубильник в комнате за проломом. Вы услышите как открылась дверь. Выйдите наружу и взлетайте наверх, в стене открылась скрытая ниша. Выходя из нее, вы вновь услышите звук открывающейся двери. Быстро бегите на первый этаж и ищите открывшуюся дверь в углу.
6 Выключив силовое поле в центральной шахте, взлетайте в ней до потолка и двигайтесь прямо по коридору.
7 В коридоре исследуйте освещенную часть пола (присядьте и нажмите пробел), она опустится вместе с вами в секретный подвал.





Уровень 2

Incubator

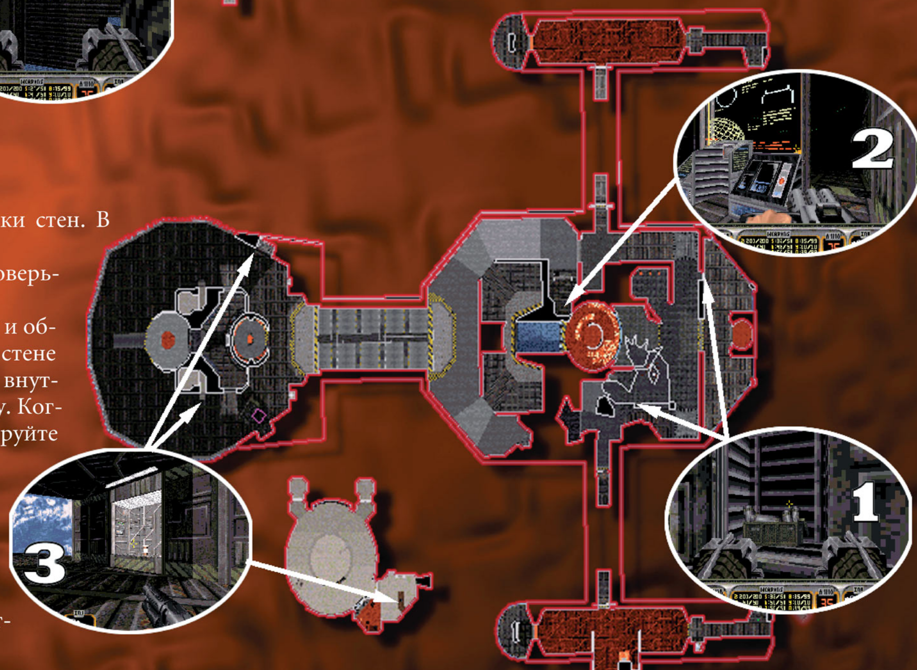
1 В третьей комнате проверьте стену справа от карты.
2 Прыгнув в открывшуюся нишу, проверьте стены внутри.
3 Запрыгните в знак сил Защиты Земли на стене справа.
4 Найдите и откройте дверь справа от вращающихся консолей.
5 Откройте панель в углу темной комнаты.
6. В зале с водой проверьте стену в нише, где была пушка.

Уровень 3

Warp Factor

1 Во второй комнате проверьте плоские участки стен. В двух из них вы найдете полезные вещи.
2 За поднимающейся картой слева от двери, проверьте стенку и откройте дверь.
3 После того, как вы поднիметесь по эскалатору и обследуете зал за желтой дверью, найдите дверь в стене левее ниши с аптечкой. Возьмите находящиеся внутри стероиды и стреляйте в выключатель наверху. Когда услышите звук открываемой двери, активируйте стероиды и бегите вокруг центрального сооружения к тому месту, где стояли две аптечки. Часть стены будет опущена, забегайте внутрь и внимательно исследуйте все стены. Вы должны попасть в разрушенный пульт управления.

Внутри, в небольшой комнате найдите стол с открытым Note Book и нажмите на него.



Уровень 4
Fusion Station



1 В зале с освещенными подвижными колоннами запрыгните на выступ в противоположном углу от входа и проверьте центральную часть стены. Попав в коридор, идите направо и вниз.

2 Там же, не выходя из коридора, пробегите в другой угол и взлетайте. Примерно на середине шахты увидите маленький секретный коридор.

3 В том же зале прыгнете под подвижную колонну, напротив открывшейся двери, и откройте противоположную от узкого коридора стену.

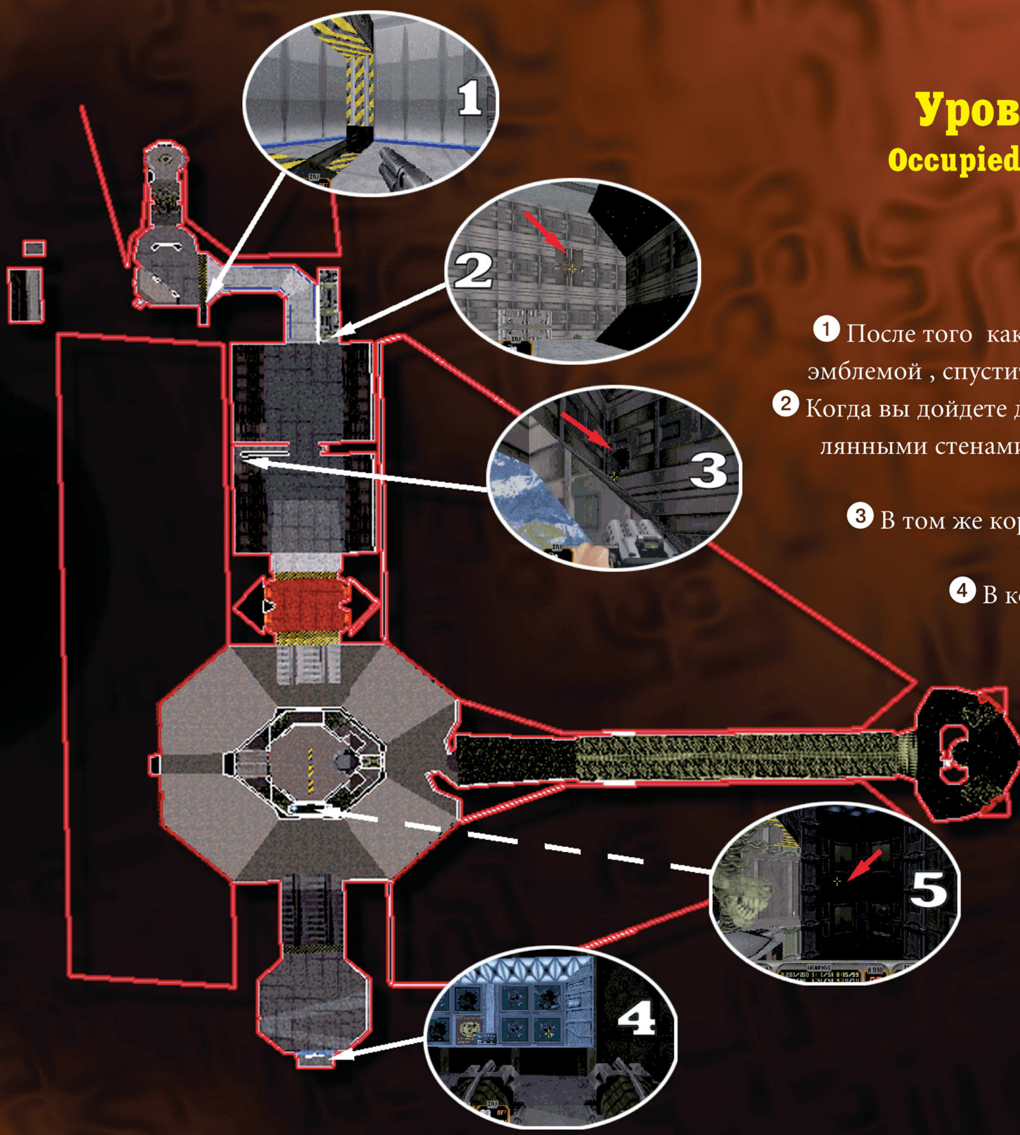
4 После того, как выключите два выключателя под водой, в зале с бассейном и вращающимися роторами, зайдите в комнату с монитором обзора. Когда услышите звук открываемой двери, быстро бегите в противоположный угол зала и прыгайте в открытую секретную дверь.

5 На третьем уровне центральной башни войдите в комнату слева от входа и откройте колонну в углу.

6 На том же уровне, в коридоре после большой двойной двери, взлетайте на первый мостик и взорвите правую стену в пещере со связанной девушкой.

7 На том же мостике исследуйте противоположный от пещеры вход.

Уровень 5
Occupied Territory



1 После того как откроются большие ворота рядом с эмблемой , спуститесь в правый угол дверного проема.

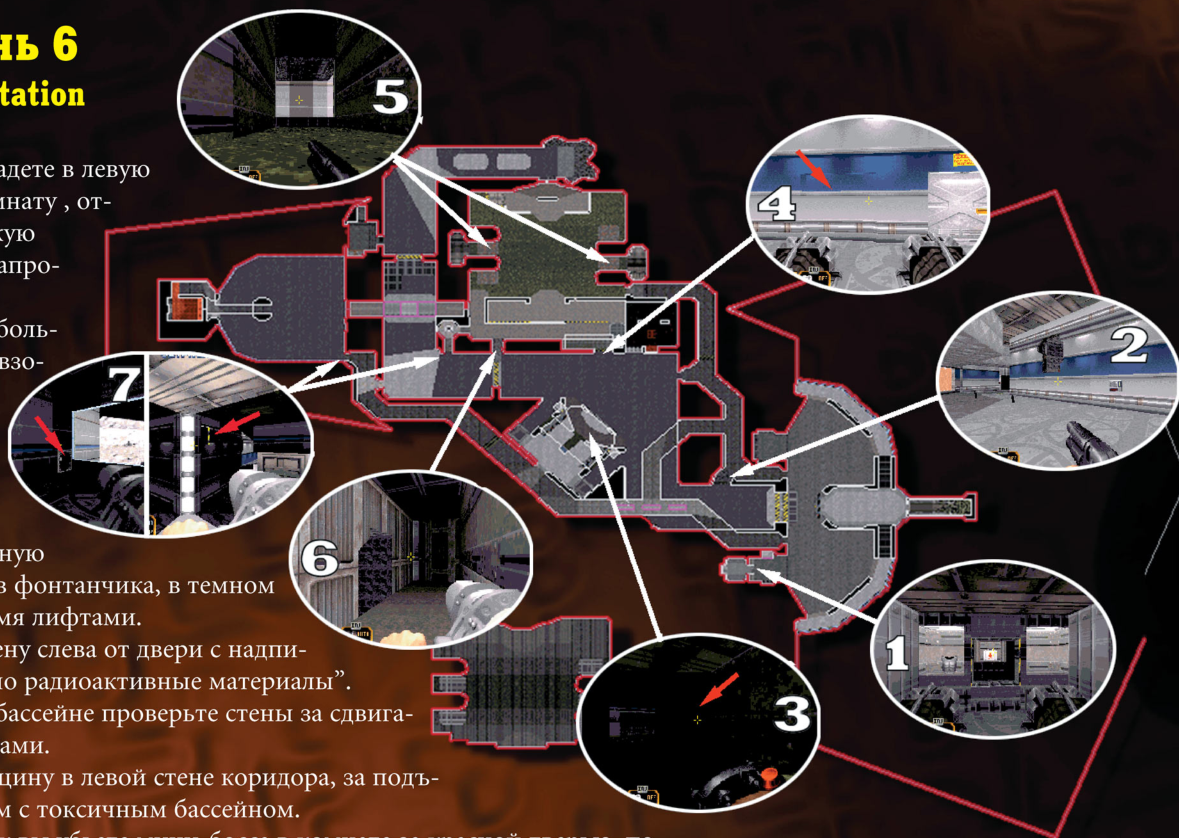
2 Когда вы дойдете до конца коридора с большими стеклянными стенами, около двери, через которую вы вошли, откроется ниша в стене.

3 В том же коридоре посередине найдите вентиляционную шахту.

4 В комнате за красной дверью проверьте правый нижний монитор.

5. В большой комнате с вращающейся головой, в правой стене есть комната с переходом на секретный уровень, но он активен только в сетевой игре.

Уровень 6
Tiberius Station



1 Когда вы попадете в левую оружейную комнату , откройте маленькую дверь в стене напротив входа.

2 В коридоре с большим зеркалом взорвите стену с надписью Tiberium Stations.

3 Пройдите сквозь прозрачную стену, напротив фонтанчика, в темном коридоре с двумя лифтами.

4 Проверьте стену слева от двери с надписью “Осторожно радиоактивные материалы”.

5 В токсичном бассейне проверьте стены за сдвигающимися тумбами.

6 Взорвите трещину в левой стене коридора, за подъемником, рядом с токсичным бассейном.

7 После того как вы убьете мини-босса в комнате за красной дверью, поверните налево от входа и заберитесь в вентилляционную трубу. Когда вы пересечете освещенный участок, на противоположной стене откроется маленькая секретная дверь. Быстро летите туда.

Уровень 7
Lunar Reactor



1 После падения через трубу в комнате с кроватями, включите рубильник справа и быстро бегите к правой нише на противоположной стене. После того как двигующиеся столбы сойдутся, ищите секретную комнату в левом дальнем углу.

2 Выйдя на карниз над пропастью, уничтожьте пушку напротив и проверьте панели с мониторами слева от вас.

3 Под местом где была пушка, найдите пещеру в стене, прыгайте в нее и приготовтесь увидеть зрелище не для слабонервных. Выбраться из пещеры можно через телепортатор в конце пещеры.

4 Перепрыгнете на вентиляционную шахту, соединяющую стены ущелья, и слева напротив вы увидите пещеру.

5 Войдя в комнату, находящуюся за желтой вращающейся турбиной, проверьте панель справа от красной карточки.

6 Найдите две ниши в стенах комнаты с главным реактором.

Уровень 8
Dark Side

❶ Откройте панель с картой в центральной комнате с двумя коридорами .

❷ Взорвите стену на первой станции сектора «Alpha».

❸ В комнате, за опасной пещерой в секторе «Alpha», откройте панель в стене справа от труб с синей жидкостью.

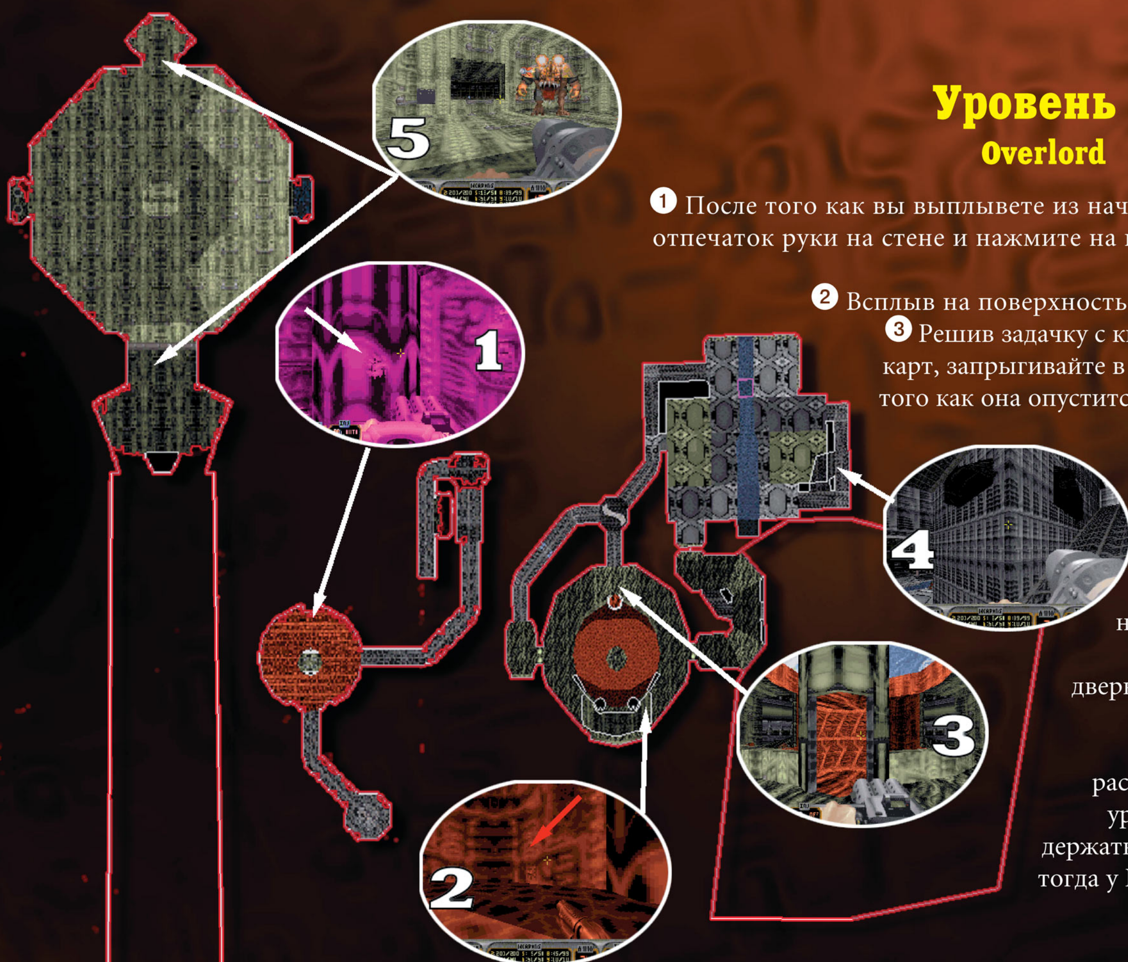
❹ На первой станции сектора «Gamma» проверьте панель с картой.

❺ В гамма секторе войдите в вентиляционную трубу после лифта и взорвите стену в левой пещере.

❻ В секторе «Beta» найдите вентиляционную шахту на потолке, взлетайте туда, Вы телепортируетесь в секретную комнату.

❼ После того как Вы телепортируетесь через монолит пробейте трещину в левой стене. Образовавшийся проход приведет вас в секретный уровень «Lunatic Fringe».

(*На этом уровне секретных комнат нет*).



Уровень 9
Overlord

❶ После того как вы выплывете из начального коридора, найдите отпечаток руки на стене и нажмите на него, в центральном столбе откроется ниша.

❷ Всплыв на поверхность ищите прозрачную стенку.

❸ Решив задачку с кнопками у двух космических карт, запрыгивайте в центральную колонну после того как она опустится и быстро бегите к колонне около бассейна.

❹ Взорвите трещину в углу коридора в комнате с водопадом.

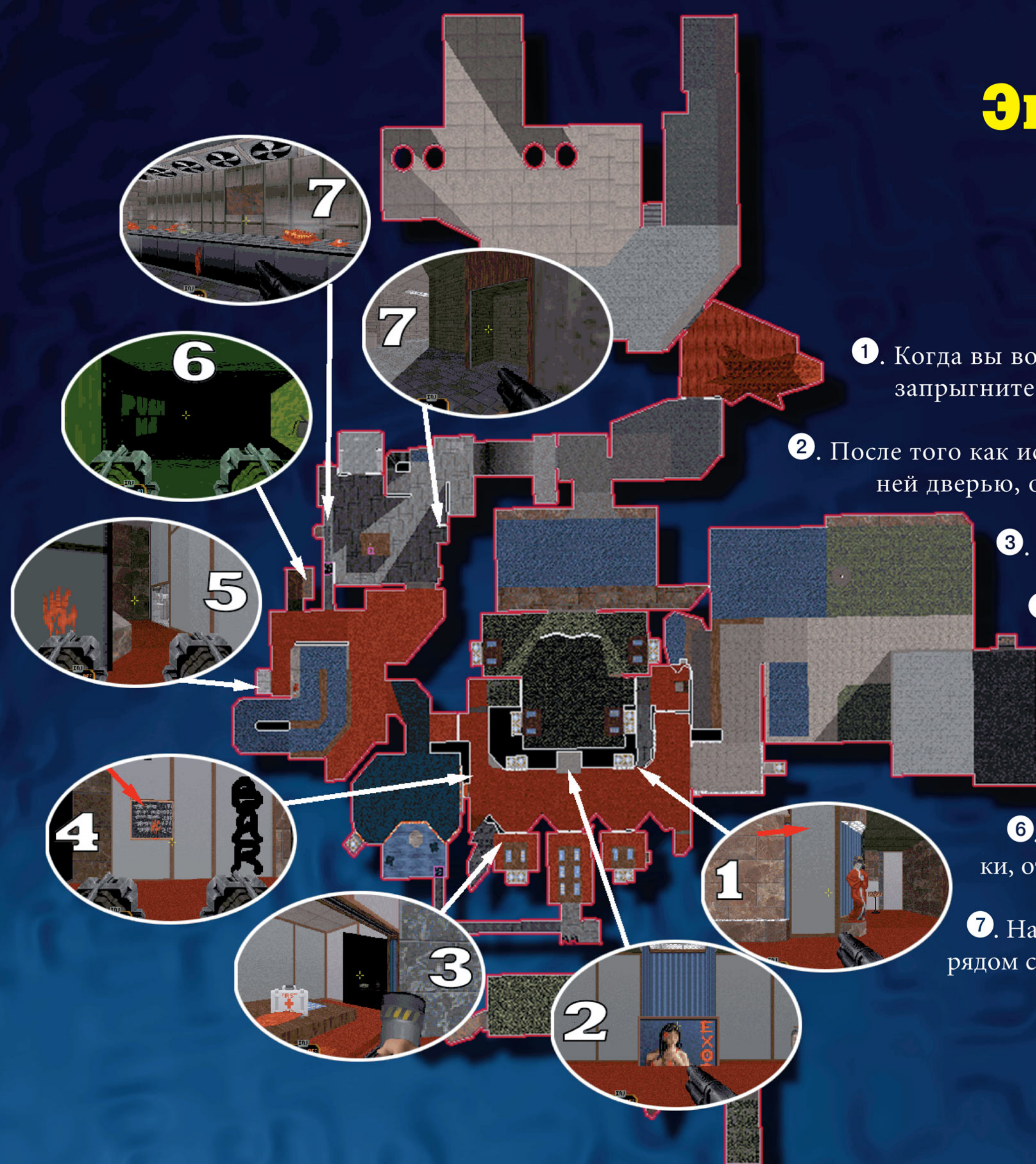
❺ Пока вы боритесь с боссом, проскачите в комнату, из которой он вышел. В стене напротив откроется дверь, где вы сможете пополнить свой боевой запас.

❻. *Подсказочка.* Чтобы расправиться сбоссом второго уровня, необходимо стараться держать его на дальнем расстоянии, тогда у Вас появляется возможность уворачиваться от его ракет.

Эпизод 3

Уровень 1

Raw Meat



1. Когда вы войдете в японский ресторанчик, запрыгните в прозрачную стенку над керамической куклой у входа.
2. После того как исследуйте вторую комнату с синей дверью, откройте плакат с экзотической девушкой.
3. В третьей комнате с синей дверью взорвите правую стену.
4. Проверьте доску с, написанным меню, слева от светящейся вывески "BAR".
5. В зале с транспортером найдите кровавый отпечаток руки и нажмите на него. Справа в углу откроется дверь.
6. Там же, напротив отпечатка руки, откройте ящик внизу и проверьте левую стенку внутри.
7. На кухне откройте посудный шкаф рядом с входом. Там же проверьте стену за плитой с вентиляторами.

Уровень 2

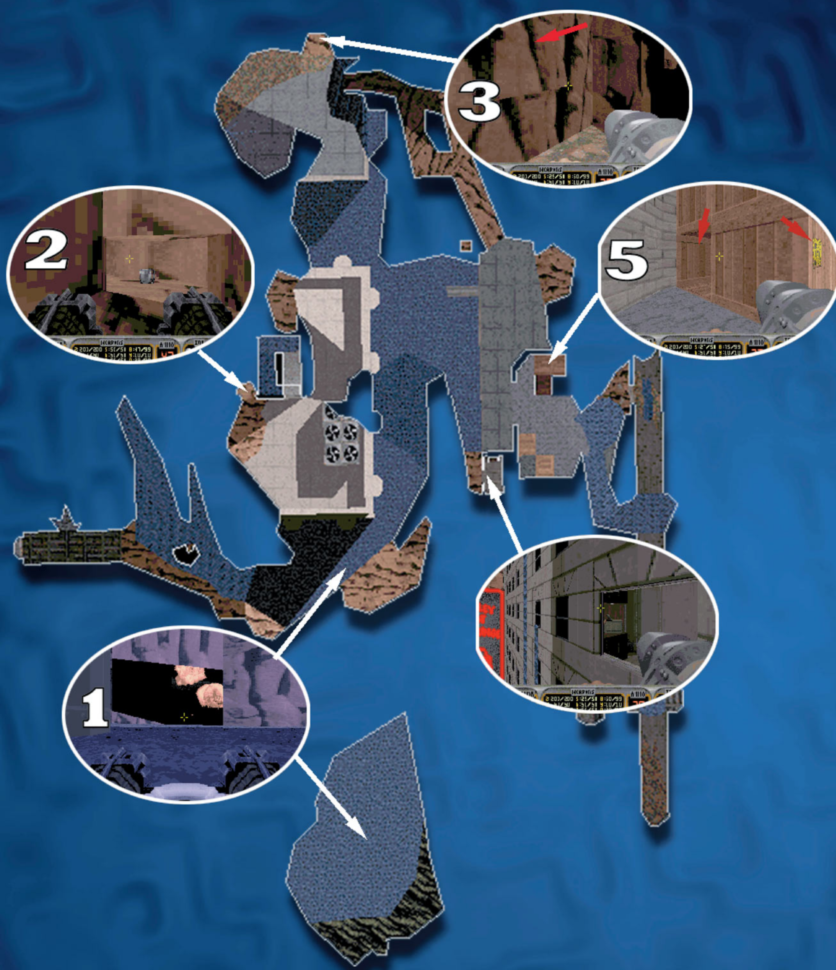
Bank Roll

1. Откройте одну из панелей, с надписью ATM, перед центральным входом в банк.
2. В комнате с синей карточкой нажмите на кнопку за банковской стойкой и запрыгните в открывшуюся картину на стене.
3. Как только вы войдете в банк, поверните направо и посмотрите на вверх. Там есть кнопка, выстрелив в которую вы откроете нишу за телефоном в той же комнате.
4. В третьей комнате банка проверьте картину на стене за столом.
5. Попав в GAMMA турбину взорвите красную стену.
6. *Подсказочка.* Путь к красной карточке лежит из DELTA турбины.



Уровень 3
Flod Zone

1. Выстрелите в зеленые водоросли у стены на дне под водой рядом с водопадом, войдите в пещеру и плывите наверх.
2. Когда подойдете из желтой двери, поверните налево и подпрыгните до небольшой пещеры, исследуйте стену в самом конце.
3. На выступе с синей картой прыгните в прозрачную стену слева от вас.
4. Взлетите к краю здания напротив знака ALLEY CAT LOUNGE, проверьте последнее окна справа.
5. Нажмите на желтый знак HARD HAT AREA в комнате за красной дверью, и за углом слева откроется дверь в ящиках.





Уровень 4
L. A. Rumble

1. Взорвите брешь справа после того как выйдете из токсичного туннеля в начале уровня.
2. В кухне с синей картой проверьте стену за столом, где лежит кухонный нож.
3. В комнате, где лежит красная карта, проверьте картину на стене справа.
4. Там же проверьте шкаф слева от красной карточки.

Уровень 5
Movie Set

1. В маленькой комнате с двумя кассовыми аппаратами нажмите на правый из них и быстро бегите к автомату, торгующему закусками, в комнате, где лежит синяя карточка.

2. Пройдите сквозь постер DUKE NUKEM в том месте, где нарисован треугольный логотип 3D Realms.

3. Проверьте груду ящиков напротив знака “Scene 17B”, в одном из верхних откроется секретная дверь.

4. Запрыгните в огромный экран с изображениями Земли в комнате за желтой дверью.

5. Там же взорвите правую стену около выступа.

6. В комнате за красной дверью откройте колонну посередине.

7. Нажмите на вертикальный плакат с надписью USA в помещении, где лежит желтая карточка. Открывшаяся дверь приведет Вас на секретный уровень “Tier Drops”.

Уровень 10 (секретный)
Tier Drops



1-4. Откройте стены между маленькими нишами в Alpha, Beta, Gamma и Delta секторах.

Уровень 6.
Rabia Transit

❶. На первой станции откройте плакат DUKa с надписью "Lunar Apocalypse".
❷. На той же станции запрыгните на левый автомат для продажи презервативов, он опустится и откроет секретную нишу за ним.
❸. Там же проверьте средний автомат, торгующий закусками. Внутри есть вращающаяся секция.
❹. Когда Вы будете ехать на поезде ко второй станции, взорвите трещину на правой стене около ниши с двухствольным гранатометом (Devastator).
❺. Проверьте стену над почтовым ящиком на второй станции.
❻. Там же проверьте левую стену от входа в темный коридор.
❼. В комнате с бассейном запрыгните на правый стеллаж с книгами и тогда левый опустится.

Уровень 7
Fahrenheit

❶. В доме, находящемся рядом с надписью «Guilty», в комнате с четырьмя большими телевизорами, найдите картину на стене и откройте ее.
❷. Там же разбейте все бутылки в шкафу и запрыгните внутрь.
❸. В доме за желтой дверью, найдите студийную комнату с красными шторами посередине и пройдите сквозь них.
❹. Откройте дверь за монитором обзора. Это секретное место, но там тоже есть красная карта.

Уровень 8
Hotel Hell

1. Проверьте левую белую панель в комнате с часами и испорченным монитором на первом этаже. Там же включите выключатель в углу - сзади Вас откроется дверь.
2. Найдите деревянную стену в баре на втором этаже.
3. Там же ищите винный шкаф.
4. Прыгните в водопад рядом с бассейном - вы телепортируетесь в джунгли. Коснитесь кровавого отпечатка и встречайте Доктора Джонса!

* Там же за пальмами вход на секретный уровень «Freeway».

Уровень 11
Freeway

1. В том месте,где вы начинаете уровень, развернитесь и взорвите стену перед Вами.
2. После того, как Вы разрушите стену в туннеле с водой, идите налево до конца, запрыгните на левый уступ и проверьте самое дальнее окно на первом этаже дома.
3. Найдите секретное окно напротив синей двери.

3a. Подсказочка. Для того, чтобы взять синиюю карту, найдите JetPack в скошенном углу верхнего шоссе.

4. Взорвите трещину рядом с синей картой.
5. Исследуйте полку рядом с синей картой.
6. В здании с двигающимися траспортерами запрыгните в стену с желто-черным полосатым рисунком напротив терминатора.

Уровень 9
Stadium

1. Поднявшись на стадион, найдите высоко в небе воздушный шар с надпиью “Beer Duf”, расстреляйте его из двухствольного гранатомета (другое оружие неэффективно) и на вас рухнет дождь, состоящий из «атомного здоровья» и боеприпасов, при помощи которых Вы совершенно спокойно расправитесь с Верховным Боссом.

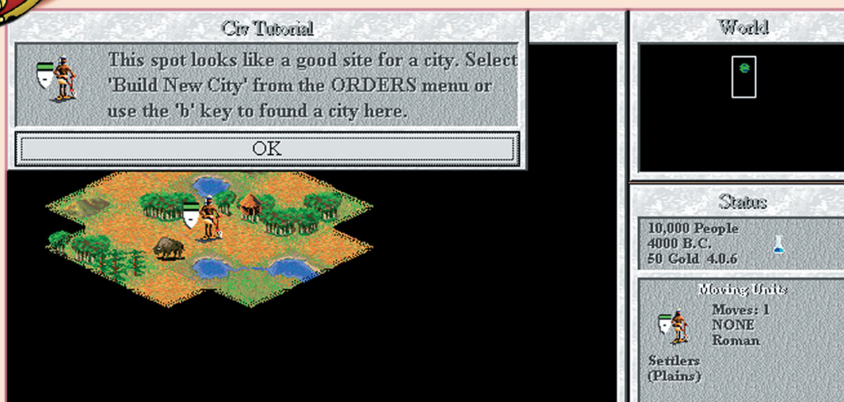


Антон ШИЛКЕНД с реальным DUKE NUKEM на выставке E3 в Лос-Анджелесе. Так что информация, можно сказать, из первых рук.

Сергей ЛОСЕВ

Civilization II. Microprose. Советы по прохождению игры

Дать точные рекомендации о том, как развивать свою цивилизацию, сложно. И вот несколько причин этому. **Во-первых**, неизвестно, куда Вас выкинет — область может оказаться болотистой или лесной, поэтому придется выбираться к берегу или заниматься орошением земель. **Во-вторых**, неизвестный фактор — это первоначальные знания, одним цивилизациям известно о строительстве дорог, другим — нет, так что на начальном этапе можно играть как угодно. Единственное, о чем здесь хочется сказать, так это о положении начального города (столицы) — лучше его основывать рядом с источником пищи, когда Вы выбираете город около реки или океана, то придется строить гавань (**harbor**), в других случаях можно сэкономить.



На самом простом уровне игра подсказывает, где надо размещать города. Их надо ставить в непосредственной близи от источников пищи и водоемов.

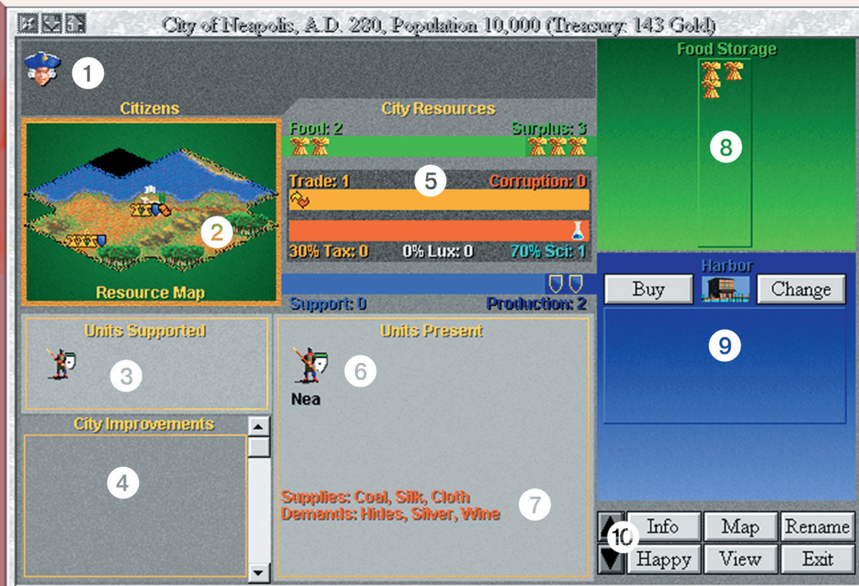
Следующее, что надо делать после постройки столицы — это исследовать окружающий мир. Как правило, в самом начале не дается никаких войск, но их можно построить самому или найти в деревнях. Очень часто территория, на которой Вам выпало счастье основать свою цивилизацию, оказывается островом или полуостровом. Для контакта с другими цивилизациями и исследования близлежащих морей и океанов имеет смысл строить суда.

Деревни, разбросанные здесь и там по карте, хранят в себе немало интересного. Помимо войск, там встречаются научные достижения, депозиты на небольшие суммы, а иногда (такие деревни я называю «плохими») оказываются пристанищами варваров. Если не повезло с хорошими деревнями, то войска надо строить самому. Обычно одно войско стоится для защиты, а второе — для нападения и исследования. В процессе изучения карты (она автоматически открывает на экране), можно натолкнуться на другие цивилизации, с которыми на начальных этапах воевать ни в коем случае нельзя.

Будьте мирными и справедливыми!

Построив в городе защитные армии, можно приступать к строительству бараков. При их наличии время, затрачиваемое на строительство сооружений или войск, резко падает. А вообще, в дальнейшем можно чередовать — здание, армия, здание, армия и так далее. На простейшем уровне сложности градоначальники подсказывают Вам, что надо строить. Их советам следовать совершенно необязательно, но, если у Вас появится много городов, то тратить время на каждый очень затруднительно, поэтому можно выбрать автоматический режим, при котором сначала будет выполняться совет военного, а потом гражданского руководства.

Укрепляя города, не стоит забывать и о том, что горожане хотят кушать и путешествовать из города в город. Для пополнения запасов еды следует выполнять орошения вокруг городов, а в самих городах строить зернохранилища. Жители городов, построенных у берегов океана, очень любят рыбу и рано или поздно они потребуют от Вас гавань. Следуя высказыванию одного из героев фильма М. Брукса: *«Есть налоги — есть дороги, не будет налогов — не будет дорог»*, поговорим о дорогах, используемых для путешествий горожан и армий. Не секрет, что многие армии очень тихоходны и сдвигаются на одну-две клетки за ход. Дороги увеличивают дальность ходьбы войск в несколько раз, а когда появляются железные дороги,



1 — социальные группы горожан;
2 — карта пригорода с добываемыми ресурсами;
3 — воинские части и гражданские группы (переселенцы, открыватели, инженеры, караваны...) приписанные к данному городу;
4 — инфраструктура города;
5 — ресурсы города на данный ход (продукты, торговля, налоги, бюджет, продукция);
6 — городской гарнизон;
7 — что из товаров производится и что требуется горожанам;
8 — состояние продовольственных складов;
9 — городское строительство;
10 — дополнительная информация (карта мира, взгляд с высоты птичьего полета на город...).



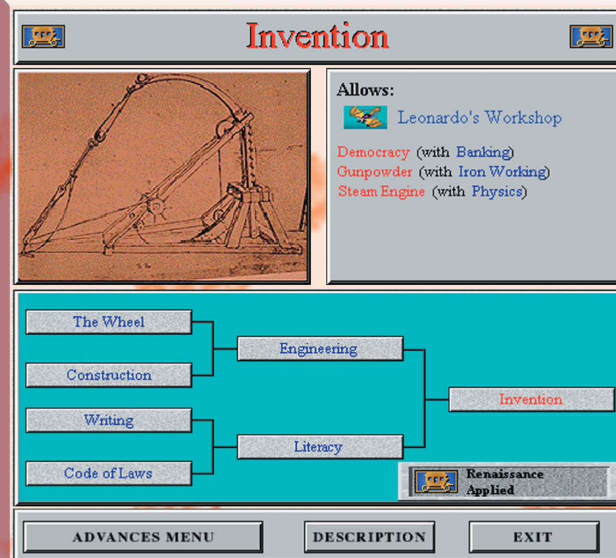
то какое расстояние не было бы между городами, оно преодолимо за один ход.

Без зернохранилища город развивается до 4-х; без водопровода — до 8; без канализационных систем — до 12.

Количество людей в городах, если Вы все делаете правильно, выполняете их желания, аккумулируемые градоначальниками, вовремя и сытно кормите, имеет тенденцию увеличиваться. Рейтинг города показывает степень его развития, естественно, чем он больше, тем лучше чувствуют себя жители города, на поздних стадиях игры они частенько празднуют день любви к Вам. Чтобы город рос до бесконечности, необходимо в каждом построить зернохранилище (**granary**), водопровод и канализацию (**sewer system**). Все эти постройки и новые армии не возможны были бы без развития науки, в которую следует инвестировать немалые средства, идущие от налогов граждан. Увидеть, как распределяются налоги можно, нажав на клавиши **CTRL+T**. В появившемся диалоге показано, какой процент поступает от налогов (на начальном этапе — **40%**) и куда они расходуются (на начальном этапе — **60%** идет на науку). При демократических формах правления, обязательно следует повысить уровень налогов, идущие на роскошь. Иначе Вы будете получать бастующие города, которые уже не успокаиваются от наводнения города армией и строительства храмов, соборов и пр. Самая большая проблема в **Civilization II**, равно как и в предыдущей версии, — это нехватка денег. На поздних стадиях игры она решается посредством капитализации (**capitalization**), при которой вся прибыль города уходит в налоги. До этого же приходится принимать меры для увеличения доходов, например, расформировывать армии, увеличивать налоги или продавать здания. Первые два способа не очень выгодны Вашей цивилизации. Если расформировывать армии, то кто будет защищать города и бить врагов? Налоги же повышать до бесконечности не получится, так как тоталитарные формы правления имеют ограничения на взимаемый налог. Что же остается? Правильно, продавать здания, построенные в городах. Когда, количество денег становится недостаточным, сразу продавайте здание и не ждите, пока это сделают горожане. Однако, есть и четвертый способ прироста денежных поступлений — увеличивать количество горожан, выплачивающих налоги, для чего создаются новые города.

Все научные достижения условно можно разделить на несколько видов: *знания общего характера, знания об армиях и знания о технологиях настоящего и будущего.* На начальной стадии выбранная Вами цивилизация приобретает знания общего характера: *алфавит, письменность, навигацию, лошадей, строительство мостов и торговля.* Без этих вспомогательных знаний, в общем-то, трудно обойтись, чтобы ученые добывали их не особенно долго рекомендуется строить **библиотеки** (а позднее **университеты**). А, если ученые первыми изобретут *философию*, то они поумнеют на порядок и начнется «Золотой век философии». Затем развиваются армии — **лучники, кавалерия, катапульты, рыцари** и т.п. На третьей стадии начинается научный и технический подъем Вашей цивилизации — создаются изобретения (*Invention*), **железные дороги, холодильники** и пр. В то же время не стоит забывать применять полученные знания на практике, например, с появлением холодильников в городах надо строить **супермаркеты**, а вокруг городов **фермы**. Последняя стадия


С развитием цивилизации Вы строите собственный замок. Начинается все с каменной пещеры, а получится ли в результате прекрасный дворец — зависит от Вас.



«ПОЛЕЗНЫЕ» ЧУДЕСА СВЕТА (эти открытия стоит сделать любой цивилизации)

для развития науки



Copernic's observatory

увеличивает на 50 % производительность ученых



Darwin's voyage

дает 2 новых открытия на том же шаге, когда построено чудо



Great Library

открывает знание, которое достигнуто двумя другими цивилизациями



Isaac Newton's college

увеличивает производительность ученых в том городе, где построено чудо



Leonardo Workshop

обновляет армии, флот на более современные



Manhattan Project

дает знание атомного оружия всем цивилизациям



Seti Program

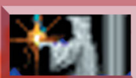
эквивалентно постройке исследовательской лаборатории в городах и повышение производительности ученых в 2 раза

для «счастья» (чтобы не бастовали горожане)



Michelangelo's Chapel

эквивалентно постройке в городах соборов



Oracle

удваивает эффективность церквей



Shakespear's Theatre

эквивалентен постройке в городах театров



Woman's suffrage

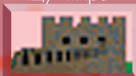
снижает количество «несчастливых» в городе

для военных (и мирных) действий



Eiffel Tower

благосклонность к Вам других цивилизаций повышается на 25%, они ищут мира



Great Walls

повышает обороноспособность города и армий против варваров



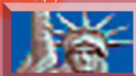
Sun Tzu's war Academy

все наземные войска становятся ветеранами



Marco Polo's Embassy

открытие посо-льств в дружественных цивилизациях



Statue of Liberty

при смене правительства (через революцию) помогает избежать анархии

связана с космосом — приходится изучать технологии будущего (их, по моему, бесконечное количество), а параллельно строить **SS Module, SS Component** и **SS Structural**.

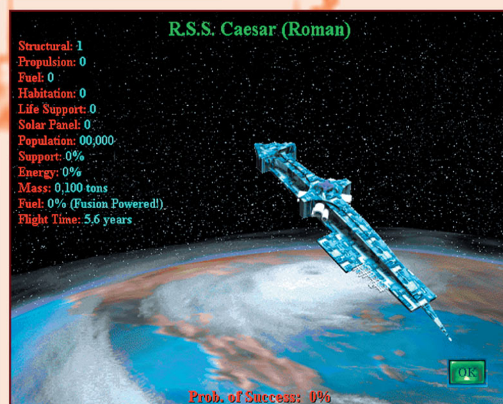
Когда торговый караван или грузовая машина (**freight**) входят в город, то предлагается несколько вариантов: торговать, сохранить груз или помочь построить чудо света (если оно строится, конечно). Когда выбирается пункт торговать, то особенно надо обращать внимание, нужен ли этот товар городу или нет.

Чтобы Ваша цивилизация всегда была великой, надо строить чудеса света, но делать это с умом. На начальной стадии развития цивилизации можно не тратить время на строительство чудес света, а развивать города и науку. К моменту смены строя, Ваша цивилизация должна иметь хотя бы одно чудо света, а в двух третях городов должны быть церкви или соборы. Пробелы с недостатком чудес можно восполнить тогда, когда станет известно достижение «торговля» (*trade*). Благодаря караванам, можно строить любое чудо света за 15-20 ходов. Развитие науки должно быть сбалансировано таким образом, чтобы успевать первыми построить **Великую Библиотеку** и **Мастерскую Леонардо да Винчи**. Преимущество Великой Библиотеки заключается в том, что Ваши ученые, как только услышат о том, что кто-то где-то открыл что-то новое, идут в нее и обнаруживают те же знания. Действие Великой библиотеки прекращается с появлением **Электричества**. Столь же важна и **Мастерская Леонардо да Винчи**: с ее помощью автоматически выполняется обновление войск, например, колонизаторы превращаются в инженеров, фаланги в райфлменов и так далее. Есть и третье чудо света, которое должна построить цивилизация, называется оно **Apollo Program**. В результате постройки Вы запускаете спутник, который фотографирует Землю и перед Вами появляется открытая карта, так что спокойно наблюдайте за перемещением и развитием других цивилизаций. Остальные чудеса света можете строить на свое усмотрение.

Касательно войн с другими цивилизациями, вопрос очень спорный — нужно ли это делать вообще? Я пробовал при встрече с каждой новой цивилизацией заключать дружественные альянсы и это очень помогало, с появлением демократических форм правления (республика, демократия и, как ни странно, коммунизм) города можно оставлять пустыми (не тратятся деньги на поддержку войск), другие цивилизации не стремятся их захватить, так как пострадает их репутация и все дружественные Вам цивилизации объявят агрессорам войну. Впрочем, если Вы очень воинственны, то сражения следует начинать, когда у Вас открыта и установлена монархия. Скорее всего время это приходится уже на наше тысячелетие — можно захватить несколько городов других цивилизаций, особенно тех,



Ваши консультанты дают советы. Не могу сказать, что их советы очень важны, но смотреть на эмоциональные выступления консультантов интересно.



Цивилизация вывела на орбиту Земли космический корабль и теперь совершенствует его.



1 — социальные слои жителей городов Вашей империи в графическом виде (рабочие, фермеры, инженеры, ученые, музыканты, бизнесмены, богатые люди, музыканты, преступники...);

2 — общее число жителей в пересчете на очки;

3 — чудеса света построенные в Ваших городах;

4 — количество всех достижений в пересчете на очки;

5 — «культурные следы» развития (загрязнение территории);

6 — мирные иницмативы;

7 — отношения с «варварами»;

8 — общий счет Вашей цивилизации.

в которых есть какие-то чудеса света (это даст Вам дополнительное преимущество). Такой город надо не только захватить, но и удержать, а это, порой, гораздо сложнее. Если же опостылели недружественные соседи, то захват их цивилизации начинается со столицы, которую прежде можно ослабить дипломатами (шпионами).

Каждая армия имеет определенную силу, уровень обороны и ходимость, например обозначение **2/2/2** означает *силу в нападении* — **2**, *в защите* — **2** и *армия ходит* на **2** клетки за ход.

История показывает, что война требует больших финансовых средств. Поэтому, начав войну, приходится на время заморозить научные исследования и повысить налоги. Держать процент, отчисляемый на науку, минимальным долго нельзя, иначе Вы столкнетесь с более сильными армиями противника, которые в два счета разделаются с Вашими. Производство армий имеет смысл возложить на наиболее развитые города, в которых каждая боевая единица продуцируется не более, чем за 10 шагов. Выбирая армии, помните о том, что некоторые из них сильны в нападении, а другие лучше защищены. Катапультами можно захватить город, уничтожив его оборону, но удержать ими город — практически невозможно. Нападая на город, Вы не только уничтожаете вражескую армию, но еще и разоряете город. Если до прихода Ваших победоносных армий он имел бараки, городскую стену или собор, то, когда Вы войдете в город, ничего этого в нем может не оказаться — город будет ослаблен, а часть населения погибнет от военных действий. Для защиты городов следует применять армии, уровень обороны которых более **1** (два, три и более). Во время военных действий стоит помнить о том, что *IQ* игры Civilization II выше, чем предыдущей версии. Враждебная цивилизация может поступить очень просто и высадить десант у наименее защищенных городов и легко захватит их, а пока Вы подтяните туда войска, она сумеет укрепиться и отбить все атаки.

Неприятные сюрпризы несут в себе варвары, бастующие крестьяне и религиозные фанаты, внезапно появляющиеся и спешащие побить некоторые Ваши армии, а по возможности даже захватить пару городов. Их целям не суждено сбыться, так как воевать-то они толком не умеют и часто гибнут от первой же профессиональной армии, встретившейся на их пути. Лидер бастующих — самый лакомый кусочек, так как он платит 100 золотых, которые обязательно пригодятся в хозяйстве.

Природные явления, а именно, заморозки и потепление, бывают очень редко, но оказываются, порой, более катастрофичными, чем набеги варваров или затяжные войны. При потеплении появляется много болотистых мест и лесов, которые уничтожают посевы и приводят к голоду, а при похолодании — вместо ферм появляются ледяные покровы, на которых мало что растет. Решать проблемы с нехваткой еды можно, организуя поставки провизии (**food supplier**) посредством караванов или грузовых машин из более «сытых» районов голодающим.

Игра считается завершенной, когда Вы построили космический корабль и отправили его в далекие дали за поиском разумной жизни.



Resident Evil

CAPCOM. Прохождение за Jill Valentine



Редакция приносит свои извинения за технические недочеты в прохождении Resident Evil в августовском номере (а именно: сбой в нумерации комнат). В связи с этим мы повторно печатаем прохождение, но уже без карт, которые Вы можете взять из прошлого номера журнала.

Эдик СМИРНОВ

Первый и второй этажи

(1) Комната. Стол по центру. Найти эмблему на стене. Взять ее.

(2) Выйти в коридор. Слева от героя ход в небольшую комнату. Зомби догрызает *Kenneth*a. Убейте зомби и обыщите труп *Kenneth*a. Возьмите две обоймы и возвращайтесь в комнату (0).

(0) Получите отмычку от Вашего партнера.

(3) Комната с картинами. Пододвиньте лестницу к статуе. На ней лежит план первого этажа. Возьмите его. Отодвиньте тумбочку, за ней проход в комнату (4).

(4) На полу Вы увидите труп зомби. Убедитесь, что он мертв. Внимательно осмотрите комнату и найдите *Ink Ribbon*.

(5) Откройте дверь в эту комнату отмычкой. Это комната с роялем и баром. Вы должны найти ноты. Попробуйте сыграть на рояле. Откроется дверь в потайную комнату (6).

(6) Взять эмблему из пьедестала. Дверь за Вами закроется, но не бойтесь. Попробуйте вставить на это место старую эмблему.

(2) Идите через коридор в комнату (1).

(1) Вставьте эмблему в нишу в стене. Старые часы отъедут в сторону. Вы увидите тайник с ключом *(Mansion key)*.

(0) Найдите печатную машинку. Возьмите две *Ink Ribbon*. Имея их Вы можете записать игру.

(7) Исследуйте этот коридор, но будьте аккуратны. Под пустой тумбочкой Вы найдете обойму для пистолета.

(8) В этом коридоре найдите зеленую траву. Возьмите ее и используйте для восстановления здоровья.

(9) Осмотрите комнату.

(10) Осмотрите комнату.

(11) Здесь находится мощное оружие *(Shot Gun)*. Возвращайтесь в комнату (10).

(12) Это коридор. Здесь Вам надо уложить двух зомби.

(13) Коридор с лестницей наверх. Не торопитесь, монстр подстерегает Вас.

(14) Комната с пишущей машинкой. Здесь можно записать игру. Осмотрите комнату. В сундуке кое-что есть для Вас. Вы можете сложить ненужные вещи в сундук. Если Вы встретите где-либо по пути еще такой же сундук, Вы можете взять оттуда все, что туда положили. Захватите пакетик *Chemical*.

(13)(12) Проходные коридоры.

(15) Холл с картинами. Расправьтесь с воронами. Нажмите кнопки за картинами. Если Вы нажали в правильном порядке, то сможете взять в тайнике *Star Crest*.

Порядок картин:

1. *Новорожденный. New born baby.*
2. *Младенец. A picture of an infant.*
3. *Мальчик. A picture of a lovely boy.*
4. *Молодой человек. A picture of a young man.*
5. *Мужчина средних лет. A picture of a tired middle aged men.*
6. *Старик. A picture of a bold looking old man.*

(16) Для того, чтобы вставить *Star Crest* на место, Вы должны в первую очередь, убить собаку. В конце коридора Вы увидите специальные отверстия. Возвращайтесь в комнату (0).

(0) Поднимитесь по лестнице на второй этаж дома.

(2.2) Балкон дома. Возьмите гранатомет, который лежит рядом с трупом *Forresta*.

(2.3) Уничтожьте двух монстров, найдите статую и столкните ее вниз на первый этаж в комнату (1). Проверьте, может в обломках есть что-то интересное.

(1) Найдите среди осколков статуи синий кристалл и возвращайтесь на второй этаж.

(2.4) Убейте двух зомби и найдите лестницу вниз. Спускайтесь на первый этаж.

(17) Убейте зомби.

(18) Здесь Вы можете записать Вашу игру, сложить в сундук ненужные вещи и взять необходимые. Осмотрите комнату. Найдите Ink Ribbon.

(19) Проходной коридор. Не расслабляйтесь, держите палец на спусковом курке.

(20) Комната с фонтаном, из которого растет ужасный цветок и закрывает Вам проход к ключу. В фонтан вода попадает через помпу. Отравите воду *Chemical* и цветок умрет. Возьмите ключ и соберите красную и зеленую травы.

(21). Тигр с двумя глазами — красным и синим. Вставьте синий кристалл в глазницу. Откроется тайник. Возьмите из него Wing Crest.

(16) Вставьте Wing Crest в отверстие в стене.

(13) Поднимитесь на второй этаж.

(2.5) Коридор с двумя монстрами. Убейте их.

(2.6) Найдите книгу о травах. Из нее Вы узнаете все о применении трав.

(2.8) Обыщите эту комнату. Здесь Вы обнаружите зажигалку, красную траву и обойму для пистолета.

(2.9) Здесь Вы увидите камин. Разведите огонь. От жары на бумаге появится тайнопись. Вы получите план второго этажа.

(3.0) В этой комнате Вы найдете *Ink Ribbon* и книгу *Reseacher's will*. Найдите кнопку и спустите воду в аквариум. Теперь можно найти гранаты для гранатомета. Идите на первый этаж.

(22) Здесь находятся патроны для пистолета, *Keeper's Diary*. Будьте осторожны, дом кишит монстрами-зомби. Найдите патроны для ружья.

(23) Здесь вы найдете обойму для пистолета, сломанное ружье, если посмотреть в столе, то получите патроны для ружья. Поднимитесь на второй этаж.

(3.2) Оружейная комната. Попробуйте сдвинуть две статуи и поставить их на вентиляционные шахты в полу. Включите кнопку по центру. Теперь можно взять *Sun Crest*.

(3.3) Здесь Ваш израненный товарищ попросит Вас принести ему серу *(Serum)*. Она находится на первом этаже в (18) комнате.

(18) Найдите на полке пузырек с *Serum*.

(3.3) Второй этаж. Отдать *Serum*, но Вы, к сожалению, опоздали... Возьмите радио. Обыщите тело Ричарда и возьмите обойму.

(3.4) Проходной коридор. Осторожно — зомби!!!

(3.5) Зажгите при помощи зажигалки свечи. Возьмите *Ink Ribbon* со стола, обойму из шкафа. Также не забудьте найти гранаты.

(3.6) Здесь вас ждет настоящий поединок! Подготовьтесь. Подберите последний ключ — *Moon Crest*. Найдите патроны для ружья.

(24) Первый этаж. Найдите обойму для пистолета и ружья.

(25) Вас ждет монстр-зомби. Возьмите *Ink Ribbon*. Соберите травы.

(26) Вы на улице. Остерегайтесь собак!

(16) У Вас все талисманы. Вставьте два оставшихся ключа *(Sun, Moon Crest)*. Дверь в другую комнату откроется.

(27) Найдите изогнутую ручку *Crank*.

Сад (Garden)

(1) Выйти в сад. Осторожно, сад стерегут собаки. Пройдите влево. там Вы найдете лифт и план сада. Собирайте все травы, которые встретятся на Вашем пути.

(2) Вода не дает Вам перебраться на другую сторону. Поднимите плотину и спустите воду (используйте crank)

(3) Спуститесь на лифте на нижнюю площадку, убейте двух собак, установите причину, почему не работает второй лифт.

(4) Проходной коридор. Собирая травы, не забывайте о собаках.

План 4

(1) Проходной коридор. Соберите синие травы.

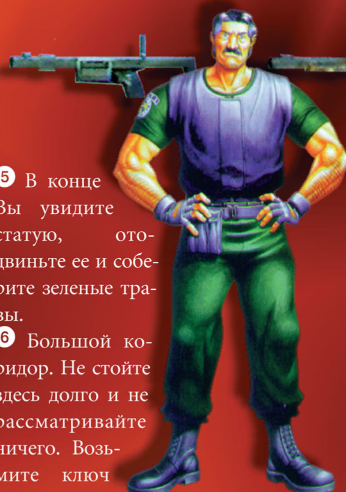
(2) Возьмите флакон здоровья и гранаты.

(1) Найдите в коридоре статую. Закройте пьедесталом статуи дыру в полу. Теперь монстр, живущий там, не будет Вас больше беспокоить.

(3) Тут Вам снова придется пострелять. Захватите патроны для ружья. Найдите красную книгу *(Red Book)*.

(4) Ванная комната. Обследуйте это помещение. Спустите из ванны воду. На дне Вы увидите *Room Key*. Возьмите его. Идите в комнату (5) через коридор (1).





5 В конце Вы увидите статую, отодвиньте ее и соберите зеленые травы.
6 Большой коридор. Не стойте здесь долго и не рассматривайте ничего. Возьмите ключ на столе, слева от героя, рядом с ульем. Идите в комнату с табличкой 002.
7 Комната с табличкой 002. План увидите на стене. Соберите патроны для ружья. Найдите книгу *Plant 42 Report*. Раздвиньте шкафы, Вашему взгляду откроется проход вниз. Запомните это место.
8 Осмотрите эту комнату.
9 Вы можете попасть внутрь комнаты, если наберете на клавиатуре кодового замка *3, 4, 5*. Здесь Вы найдете формулу, как уничтожить корень и растение.
10 Прежде чем начать исследование этой комнаты, обратите внимание на потолок. Найдите *Ink Ribbon* и обойму для пистолета.
7 Вернитесь в эту комнату и спуститесь вниз по лестнице. Исследуйте подземелье. Вы не можете перебраться через воду. Скиньте в воду коробки, чтобы образовался проход на другую сторону. Перейдите воду по коробкам, соберите травы. Зайдите в воду, откройте дверь и исследуйте это помещение. Не забывайте, вода таит в себе опасность. Надеюсь, Вы нашли *Control Room*. Откройте эту дверь ключом (который, конечно, с Вами). Спустите воду — рубильник слева от входа. Найдите и нажмите кнопку.
Соседняя комната — какой-то склад. Здесь берите патроны для ружья, ключ, обойму для пистолета.
Поднимитесь вверх в комнату 11. Здесь Вы найдете *Ink Ribbon* и книгу *V-Jolt Report*. Вставьте *Red Book* в книжный шкаф. Шкаф отодвинется, открывая дверь в другую комнату.
12 В этой маленькой комнате возьмите гранаты. Предварительно убейте зомби.
13 Если Вы не смогли отравить корень на нижнем этаже (там же, где рыбы), то Вам необходимо расстрелять само растение. Завершив эту миссию, возьмите ключ *(Mansion Key)* из камина. Идите в основное здание.

Первый этаж

28 Возьмите *Doom Book* и патроны к револьверу.
13 Здесь Вас ждет записка от Вашего партнера.
14 Возьмите патроны для ружья, гранаты, жизнь. Поднимайтесь наверх по лестнице на второй этаж дома.
3.7 Здесь Вас подстерегает змей-дракон. Будьте аккуратны — его яд прожигает дыры в полу. Спуститесь по веревке и посмотрите, что там внизу. Ваш напарник принесет Вам *Pass Number*.
3.8 Используя *Mansion Key* отоприте дверь в эту комнату. Это комната с охотничьими трофеями. Соберите патроны к ружью и револьверу. Книгу *Orders*. Осмотрите эту комнату еще раз, предварительно погасив свет. Спуститесь вниз по лестнице на первый этаж дома. Направляйтесь в комнату 21.
21 Вставьте в тигра второй глаз. Теперь у Вас есть револьвер. Поднимитесь обратно на второй этаж и найдите кодовый замок. Введите код.
3.9 Здесь кроме полезных трав, находится еще кое-что.
4.1 В этой комнате находится аккумулятор для лифта и гранаты.
4.2 Патроны к револьверу, книга *Scrap Book*. Остерегайтесь зомби. Отодвиньте шкаф. За ним проход в другую комнату.
4.3 Здесь находятся обойма для пистолета и *Ink Ribbon*. Дойдя до окна Вы увидите вертолетную площадку.
4.4 Судя по всему Вы в библиотеке. Найдите кнопку и нажмите ее. Вы зажгли лампу. На освещенное место подвиньте статую. Тайник теперь открыт. Возьмите дискету.
Вернитесь в сад. *(Garden)*
3 Вставьте аккумулятор.
2 Перекройте плотину
Вернитесь в дом на второй этаж.
3.7 По веревке спуститесь вниз. Отодвиньте могильный камень и спуститесь еще ниже. Исследуйте это подземелье, здесь есть интересные находки. Вы можете выйти отсюда в коридор 2 первого этажа.
Вернитесь в сад.
Используя лифт с 1 попадите на площадку 3. Здесь за водопадом проход в подземелье *(План 5)*.
1 Дверь вправо от героя. За дверью Вас ждет напарник. Найдите гранаты и здоровье.
2 Найдите Вашего товарища Энрико. После его смерти обыщите тело. Выходя отсюда подберите *Crank* — изогнутую ручку.
3 Здесь найдите отверстие под *Crank*. Теперь доступ в подземелье открыт.
4 Найдите огромный круглый камень. Когда он покатится на Вас, прячьтесь, иначе он Вас раздавит. Возьмите из тайника гранаты.
5 Камень врезался в стену и пробил в ней дыру. Осмотрите это место.
6 Здесь Вы найдете серьезного соперника — гигантского паука. Убив его, осмотрите помещение. Тут есть нож и *Ink Ribbon*.
7 Здесь можно записать игру. Осмотрите эту комнату и соберите все полезные вещи.
8 Лифт, не торопитесь пользоваться им.
9 Укройтесь еще от одного катящегося камня. Теперь Вы можете взять дискету и план подземелья. Найдите отверстие под *Crank* и откройте доступ в потайные комнаты.
10 Пододвиньте статую на выделенный квадрат на полу. Возьмите из тайника *Doom Book II*. Внимательно рассмотрите Ваши книги *(Doom Book)*. Достаньте медали, используя функцию *Check*.
Теперь Вы готовы к последнему путешествию. Доберитесь на лифте 8 до площадки 5 *Garden*.
5 Соберите травы. Вставьте медали в боковые отверстия на фонтане. Вода уйдет из фонтана и перед Вами откроется ход вниз. Садитесь в лифт и приготовьтесь к последнему уровню.
B1. Здесь расположен экстренный выход. Спуститесь вниз по лестнице.
B2. Осмотрите этот этаж, собирая нужные вещи. Не забудьте взять дискету. Спуститесь вниз по лестнице на **B3**.

B3

1 Здесь Вы пополните свой боезапас (патроны для пистолета). Найдите траву и книгу *Researcher's Letter*, содержащую коды компьютера. За шкафом расположен переключатель освещения на ультрафиолет.
2 Вы снова в коридоре.
3 Проходной коридор. Найдите в щели у пола *Ink Ribbon*. Уничтожьте врагов.
4 Только одна единственная комната Вам доступна. Здесь Вы найдете видеоматериалы *(Slides)*. Смело садитесь за компьютер и попытайтесь открыть оставшиеся двери, разблокировав электронные замки. Пароли: *John* — первый пароль, *ADA* — второй пароль, *Mole* — последний пароль.
5 Теперь Вы имеете доступ в это помещение. Уничтожьте зомби. Здесь Вы отыщите *Fax (книга)*, *Ink Ribbon*, кодовую машину (вы получите первый код — *pass code 01*, Вам необходимо только вставить дискету).
2 В этом коридоре находится специальный замок. Введя три кода *(Pass Code)*, дверь в другие помещения откроется.
B2. Здесь Вы можете просмотреть Вашу находку *(Slides)*. Узнайте все об охранной системе *(книга Security System)* и возьмите очень важный предмет, предварительно нажав кнопку на стене, — ключ Lab Key.
6 Чтобы открыть эту дверь, используйте *Lab Key*.
7 Очень похоже на операционную. Возьмите патроны для ружья. Закройте круглые отверстия-решетки в полу деревянными ящиками. Лестницу подвиньте к стене. Теперь Вы можете при помощи вентиляционной шахты попасть в другую комнату.
8 Морг. Берите патроны для револьвера и *Pass Code 02*.
2 отнесите *Pass Code 02* к замку. Вам нужен еще один код.
9 Найдите дверь с красной эмблемой на полу. Здесь находится генератор энергии — *Power Generator*. В этих помещениях Вам необходимо найти последнюю кодовую машинку и получить код *(Pass code 03)*. Включите энергию лифту и найдите кнопку включения энергии для отдельных районов.
2 Теперь Вы имеете последний код и можете исследовать помещение 10.
Вы включили питание лифта, так что можете ехать вниз в лабораторию.

Лаборатория

Здесь находится творение человеческого разума — совершенное биологическое оружие. Будьте с ним очень аккуратны.
Когда Вы услышите рев сирены, бегите на выход, но не забудьте о Ваших партнерах.
B1. Здесь находится экстренный выход. Бегите к площадке вертолета. Найдите сигнальную ракету и запустите ее. Вот уже слышен звук и показался сам вертолет...
Вот такой счастливый конец!





Дэн
БАРАБАНОВ



Dragon Lore

Mindscape. Полное прохождение игры

Поговорите со стариком, он даст вам задание найти котелок.

Осмотритесь по сторонам. Вы обнаружите молот и меч.

Выйдите за ворота и поверните направо.

Идите прямо, направо и прямо до конца, игнорируя чудовище №1. Вы выйдете на пастбище.

Пройдите к небольшому строению и возьмите кость.

Вернитесь к чудовищу №1 и дайте ему кость (либо убейте его, но это может изменить конечный результат)

Пройдите к строению и возьмите котелок.

Вернитесь в дом старика и передайте ему свою находку. Теперь вы можете войти в дом.

Поговорите со стариком, он даст вам задание отвести корову Дейзи на пастбище.

Возьмите из дома веревку.

Выйдите за ворота и поверните налево.

Не доходя до чудовища №2, войдите в сломанные ворота.

Используйте веревку и отведите Дейзи на пастбище. На месте используйте веревку на дереве и вы ее привяжете к нему.

Вернитесь в дом к старику. Поговорите с ним, возьмите свисток и кольцо. Также возьмите из дома все, что можете найти. Оденьте на себя доспехи и щит, возьмите в руки меч или топор.

Вернитесь к чудовищу №2, убейте его либо посвистите в свисток. Во втором случае чудовище вас пропустит.

Идите прямо к каменному монолиту. Поверните направо и зайдите в большой череп слева.

Пройдите до конца коридора и возьмите ключ.

Выйдите наружу и войдите в череп справа. Откройте дверь ключом.

Развернитесь и быстро отойдите от двери.

Развернитесь и подождите, пока скелет подойдет к двери.

Войдите в ворота, теперь скелет застрянет рядом с воротами. Можете его убить и забрать его оружие.

Пройдите по коридору и нажмите на кирпич в стене. Это заставит камень покатиться.

Осмотрите остатки этого камня, возьмите ключ и откройте дверь в конце коридора.

Войдите в секретную дверь-ловушку.

Откройте дверь с помощью кольца.

Дотроньтесь до гроба без рубина, и с вами заговорит дракон. Поговорите ним, пока он не даст вам заклинание.

Выйдите из черепа и направляйтесь к монолиту, поверните направо и поговорите с рыцарем.

Пройдите через арку в пещеру.

Посмотрите на левую стену. Разбейте с помощью молота тайник в стене.

Возьмите книгу для заклинаний.

Положите в нее заклятье, данное вам драконом.

Возьмите книгу в руку и откройте дверь с помощью магии.

Идите вперед до перекрестка.

Поверните налево и зайдите в гостиницу.

Поговорите с гномами, пока они не дадут вам черпак.

Идите в пещеру, убейте там монстра.

Зачерпните смолу и отнесите ее гномам.

Возьмите оружие и заклятье и идите к паутине.

Используйте новое заклятье на паутину и идите вперед.

Поговорите с Д , затем убейте его демона. Возьмите у него весло.

Присоедините весло к плоту и отправляйтесь на другой берег.

Поговорите с повстречавшимся вам рыцарем. Идите вперед.

Натолкнувшись на гигантский цветок, остановитесь. Оглядевшись по сторонам, найдите череп.

Зайдите в свое обмундирование и совместите череп с веревкой.

Направьте полученное приспособление на дерево и, перепрыгнув через цветок-людоед, идите вперед.

Поговорите там с женщиной. Перейдите по мосту речку.

Идите к фонтану. Поверните сразу налево.

Войдите в дом. Поговорите там с женщиной и возьмите зубец.

Поднимитесь на второй этаж и возьмите платок из выдвижного ящика.

Возвращайтесь к фонтану и опустите платок в фонтан.

Повернитесь налево, войдите в сад.

Понюхайте цветы, и прилетит дракон. Поговорите со всадником.

Оденьте платок на лицо и зайдите снова в сад. Возьмите синий цветок и возвращайтесь в грибную деревню.

Понюхайте цветок, вы уменьшитесь в размерах. Убейте скорпиона.

Подберите голубую вуаль, обладающую целебными свойствами. Войдите в ближайший гриб.

Поговорите с обитателем гриба, пока тот не даст вам заклятье, снимающее наваждения.

Положите заклятье в книжку и покиньте гриб.

Найдите другой гриб без обитателей и войдите в него. Найдите там зеленый vial рядом с кроватью.

Воспользуйтесь зеленой vial чтобы снова стать высоким.

Вернитесь в сад и пройдите вглубь, пока не повстречаете Kuru the Seneschal.

Поговорите с ним и поставьте недостающую шестеренку на стену.

Посмотрите на правую стену. Используйте заклятье, снимающее наваждение, и появится дверь.

Войдите в дверь и поверните налево на первой развилке.

Поверните направо на второй развилке. Поверните направо на третьей.

Поговорите с Клаусом Фон Страупцигом.

Поднимите факел с пола и возвращайтесь к третьей развилке.

В этот раз поверните налево и войдите в красную комнату. Центральная лампа является ведром.

Возьмите его и возвращайтесь к первой развилке. На этот раз поверните направо.

Наберите воды в ведро и возвращайтесь к шестеренкам.

Установите ведро с водой на рычаг рядом с шестеренками.

Идите к качелям и возьмите серебряный сундук. Возвращайтесь в красную комнату.

Пройдите через проход в зеленый склеп.

Отдайте скелету сундук и возьмите у него кольцо.

Используйте факел в темном проходе в другой части зеленой комнаты.

Поговорите с Хергош Нах Драконеном. Идите прямо к реке.

Нырнув в воду, убейте щуку, иначе она вас проглотит.

Убив щуку, возьмите бриллиант из тела мертвой щуки, просмотрев, что у нее есть.

Если щука вас проглотила, возьмите у нее изнутри бриллиант, а затем ударьте ее и она вас выплюнет на другой берег реки.

Направьтесь к горам, затем перепрыгните через дерево по направлению к озеру.

Зайдите в водопад и дайте дракону бриллиант.

Возьмите у дракона драгоценности и отнесите их Хергу Нах Драконену.

Возвращайтесь к водопаду и перепрыгните через озеро на скалы.

Поднимитесь по спиральной дорожке к подобию Стоун Хеджа.

Возьмите ваше кольцо и начните беседу с Хеллейни Д`Артиной. Эта беседа не будет мирной и закончится борьбой.

Взяв кирку, спускайтесь вниз.

Используйте кирку на заблокированной дороге и идите вперед.

Поговорите с Дьяконовым и возьмите его топор, чтобы срубить мертвое дерево.

Пройдите по деревянному мосту. Поговорите с двумя ворами, затем убейте их.

Возьмите сумку и меч Куру и идите по направлению между гор.

Поговорите с Александром Эргегаллионским и Сильваном Сигильским. Дайте им вазу из сумки. Вы можете использовать сумку для хранения вещей.

Направляйтесь к замку.

Войдите в ворота, не трогая дракона.

Покажите дракону на подъемном мосту кольцо и войдите в замок.

Убейте скелет, затем идите к трону и коснитесь медной змеи.

Далее нумерация дверей по часовой стрелке от 0 до 6, нулевая дверь — вход в замок.

Войдите в дверь номер 1 и возьмите святой воды из алтаря.

Пройдите в заднюю часть часовни и выйдите через заднюю дверь.

Возьмите свечи с полки и библию с книжного стенда.

Вернитесь в алтарь и поставьте свечи в подсвечник. Возьмите часть печати Вон Валленрода.

Войдите в дверь номер 2, поверните направо и направляйтесь к дальней стене.

Разбейте оружием бутылку на полке.

Возьмите каменный глаз № 1.

В другой комнате есть портрет бого-дракона на стене над кроватью.

Войдите в дверь № 4. Возьмите меч с подножья спиральной лестницы.
Идите в дверь № 3. Поставьте меч на место недостающего двойника, чтобы открыть секретное отделение.
Добавьте недостающую часть печати Вон Валленрода к остальным частям.
Войдите в дверь № 5. Пройдите через розовый шкаф в другую комнату.
С помощью камина опустите лампу над шахматной доской.
Возьмите ключ из лампы над шахматной доской и используйте его, чтобы открыть сундук.
Добавьте последнюю часть печати Вон Валленрода.
Войдите в дверь № 6. Коснитесь драконовой книжной полки и будьте в дальнейшем очень внимательны.
Возвращайтесь в дверь № 4, спустившись вниз по винтовой лестнице.
Коснитесь печатью Вон Валленрода двери с отметками (значками).
Пройдите в комнату, в которой на полу лежат осколки. Войдите в дверь слева.
Поднимитесь по лестнице и возьмите ключ.
Вернитесь в комнату с осколками.
Войдите в дверь, расположенную напротив.
Вы войдете в комнату с восемью дверями. По часовой стрелке нумерация от 0 до 7. Нулевая дверь та, в которую вы только что вошли.
Войдите в дверь № 1, повернитесь направо и идите вперед.
Дотроньтесь до скелета, лежащего на скамейке, и возьмите каменный глаз № 2.
Выйдите из ближайшей двери № 2 и войдите в дверь № 3.
Пройдите через дверь справа. Вы попадете в кухню. Возьмите ковш с полки и возвращайтесь в комнату с восемью дверями.
Войдите в дверь № 4. Поверните направо. Идите прямо через дверь.
Посмотрите под простыней. Возьмите каменный глаз № 3. Выйдите через дверь № 5.
Войдите в дверь № 6. Вы попадете в кузнечную мастерскую. Войдите в заднюю дверь и возьмите мешок с углем. Положите его в печь, подожгите уголь, предварительно совместив кремень с порохом в меню ваших предметов.
Наведите курсор на меха и нажмите кнопку, чтобы раздуть огонь.
Возьмите молот, на котором три меча.
Раскалите ключ в огне. Положите раскаленный ключ на наковальню.
Молотом ударьте по ключу.
Ковшом зачерпните воду из корыта и закалите ключ.
Возьмите ножовку, лежащую рядом с черным чайником на полу.
Возвращайтесь в комнату с восемью дверями.
Откройте ключом дверь № 7 и войдите.
Спуститесь по лестнице. Перед вами окажется фонтан с драконом.
Справа находятся 3 кельи, пронумерованные слева направо от 0 до 2.
Войдите в келью № 1, возьмите маленький скелет и оставьте меч.
Положите скелетик на скелет в келье № 2.
Туда же положите библию и святую воду.
Отойдите назад и возьмите ключ волшебников.
Войдите в дверь справа от кельи № 2, пройдите через дверь и возьмите карту из сокровищницы.
Выйдите в комнату с фонтаном.
Войдите в дверь слева от кельи № 0. Убейте гоблина и возьмите клещи.
Выйдите из комнаты и пройдите в дверь прямо напротив вас.
Поднимитесь по лестнице и прыгайте в бассейн. Возьмите рукоятку.
Вернитесь в комнату с фонтаном. Используйте рукоятку на голове дракона, торчащей из стены.
Возвращайтесь к бассейну. Выходите через заднюю дверь. Идите по тропинке.
Поговорите с Флогистоном, Драконом Огня. Возьмите магическую пыль.
Возьмите сонное зелье. Идите к входу в замок и используйте это зелье на первом драконе. Возьмите литую сферу.
Идите к винтовой лестнице. Разрушьте невидимый барьер с помощью магической пыли.
Поднимитесь наверх, войдите в дверь. Идите к двери налево.
Убейте скелета. Идите в дверь слева.
Осмотрите нижний ящик и возьмите металлический шар № 1.
Поднимитесь назад по винтовой лестнице.
Теперь войдите в дверь прямо напротив.
Возьмите металлический шар № 2 из “сажалки” (planter) слева.
Войдите в дверь слева, по уклоном.
Вы попадете в детскую.
Поднимите с пола металлический шар № 3 и войдите в дверь направо.
Поверните налево в проходе. Используйте ножовку на прутьях в окне.
Войдите в гнездо. Идите к месту, находящемуся за гнездом, и развернитесь.
Поместите литую сферу рядом с яйцом и используйте клещи на сфере.
Дотроньтесь до яйца. Сын дракона последует за вами, хотя вы его и не увидите.
Возвращайтесь в проход и идите в дальнюю дверь.
Возьмите металлический шар № 4 с полки и возвращайтесь в проход.
Войдите в среднюю дверь, возьмите прутик из камина. Подожгите его и отдайте соколу.
Перед соколом появятся 4 отверстия в полу. Положите в них шары.
Возьмите коготь, прикрепленный на веревке.
Вернитесь в комнату с фонтаном.
Комната сразу направо - оружейная.
На правой стене маленький череп.
Положите каменный глаз на правую сторону.
Возьмите второй ключ, который был под стеклянной крышкой. Выходите из комнаты.
В комнате с фонтаном спуститесь по лестнице вниз.
Откройте дверь с помощью магического ключа. Войдите и возьмите седло дракона.
Идите в дальнюю дверь. Дракон поблагодарит вас за то, что вы вернули ему сына.
Дайте дракону седло и поговорите с ним. Если вы ему что-либо дадите, он отвезет вас в секретное место. Вы можете дать ему все, кроме своего кольца, и позже получить обратно.
В тайном месте возьмите со стены транспортировочное заклятье и положите его в свою книгу.
Возьмите пузырек с кровью Дьяко?ова из сундука.
Используйте транспортировочное заклятье, войдите в жилище Дракона и заберите свою собственность назад.
Возвращайтесь в оружейную комнату.
Возьмите четвертый глаз из второй оружейной подставки на левой стене.
Поместите все глаза в два черепа.
Возьмите меч, щит и арбалет.
Возвращайтесь на верхние уровни замка.
Поднимитесь на вершину уклона и используйте второй ключ, чтобы открыть дверь.
Пройдите в следующую дверь и поверните налево. Посмотрите в чайник.
Поместите коготь на веревке в отверстие чайника.
Возьмите драконовский ключ. Покиньте комнату. Поднимитесь по лестнице и используйте найденный ключ.
Поговорите с Адельпатом и положите щит, меч и арбалет в Pentacle.
После заклинания он вам разрешит забрать свои вещи. Но здесь в программе явно допущена ошибка, хотя она не мешает закончить игру успешно.
Идите в верхнюю комнату по лестнице и возьмите рубин.
Адельпат даст вам магическую карту местности. Ее можно использовать вместе с заклинанием перемещения.
Возвращайтесь к могиле Валленрода.
Положите рубин в отверстие рядом с его близнецом.
Дотроньтесь до первого рубина на другой стороне гроба.
Возьмите доспехи Валленрода. Возвращайтесь наверх.
Поговорите с Адельпатом и покажите ему кровь Дьяконова.
Выполните его инструкцию. Бросьте пузырек с кровью в pentacle.
Возьмите кубок. Выньте из него амулет.
Бросьте его в Дьяконова.
Возьмите портрет Дракона и кристальный шар.
Разбейте портрет, наведя на него оружие в меню ваших вещей.
Заберите свои вещи из pentacle.
Вернитесь к своему дракону и летите в Дольмены.
Начнется голосование. Когда вы получите большинство голосов, Дьяконов будет смещен со своего поста.





Snow Job. Studio 3DO. Полное прохождение

N.Y. P.D.



DETECTIVE
КИРИЛЛ РАГГЕ

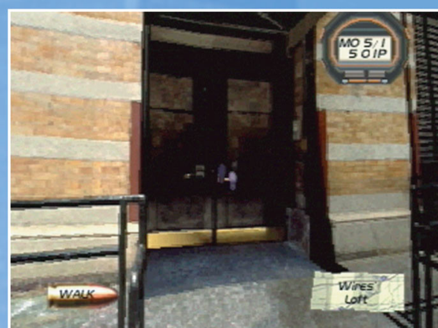
Сюжет игры разворачивается в Нью-Йорке. Прилетев к своему старому другу Вайрсу, который несколько лет назад обезвреживал вместе с Вами целую мафиозную группировку, но по нелепой случайности стал инвалидом, Вы узнаете, что Ваша



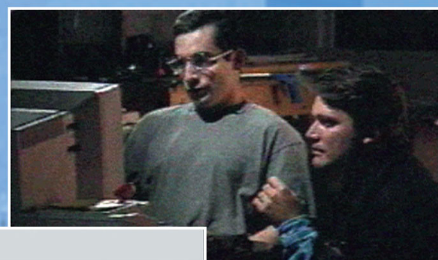
бывшая жена находится в опасности. Сразу же начинайте действовать.

Понедельник 01.05.

Зайдите в дом Вайрса и поговорите с ним — Вы узнаете, что

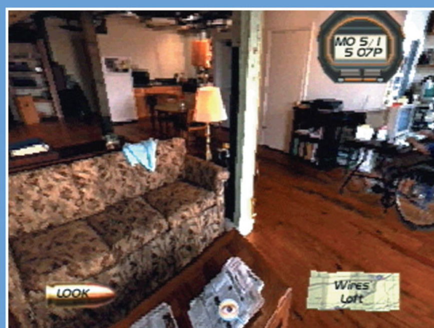


случилось с Ларой. Посмотрите на лежащую на столе газету, и Вайрс подскажет Вам, что надо купить газету за понедельник **01.05**. Затем позвоните по телефону Буллу и попросите его о





помощи. Не забудьте спросить адрес его бара. Телефон Булла записан в книжке Джока. Включите компьютер и введите код **Li.sound.org** в



интернет. Войдите в раздел посланий и введите пароль **MARS** (пароли можно узнать, решив кроссворд в газе-



те). Первое слово по вертикали и будет паролем. Отпечатайте сообщение и выйдите из интернета. Возьмите фотоаппарат Вайрса и





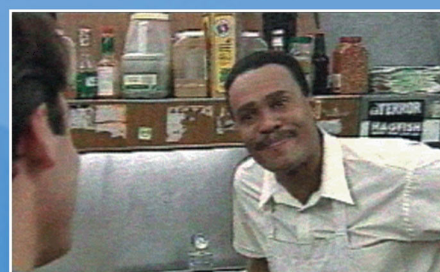
продайте его за $300 в магазине электроники. Здесь же купите наушники, батарейку и закажите линзу. Затем отправляйтесь в бар Булла. В этот день он закрывается в **18** часов. Поговорите со стриптизершой, но не в коем случае не заказывайте ей выпивку. Спросите у нее, что случилось шесть месяцев назад, и как она выбралась из передряги. Не забудьте сказать, что Вы — друг Булла. После разговора заплатите бармену $20, если не хотите по-



лучить по голове огромной тяжелой битой. В **23** часа появится сам Булл, но сначала Вы должны позвонить



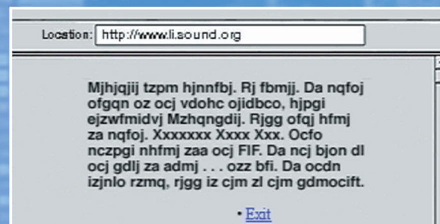
ему и договориться о встрече. Попросите у него дела на Делора и Сантоса.



Вернувшись в бар, Вы увидите новую дверь, войдя в которую встретите Булла. Поговорите с ним и возьмите оба дела.

Вторник 02.05.

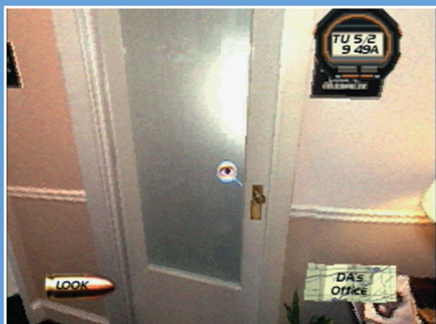
Проснувшись, поговорите с Вайрсом. Он скажет, что дела надо вести активнее. Возьмите со стола от-



Location: http://www.li.sound.org

Mjhjqjij tzpm hjnnfbj. Rj fbmjj. Da nqfoj ofgqn oz ocj vdohc ojidbco, hjpgi ejzwfmidvj Mzhqngdij. Rjgg ofqj hfmj za nqfoj. Xxxxxxx Xxxx Xxx. Ocfo nczpgi nhfmj zaa ocj FIF. Da ncj bjon dl ocj gdlj za admj . . . ozz bfi. Da ocdn izjnlo rzmq, rjgg iz cjm zl cjm gdmocift.

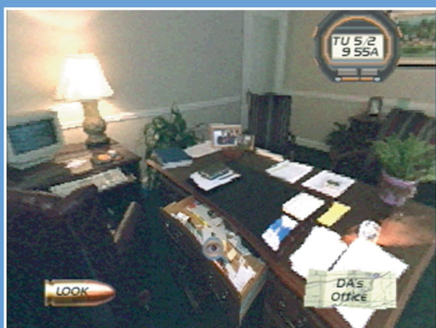
• Exit



слеживатель **Super Tracker**, замените в нем батарейку. Съездите в киоск и купите газету. Пароль кроссворда

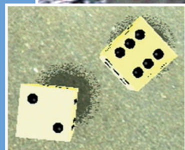


HADES. После этого направляйтесь в суд и расспросите Лару. Как только она выйдет из кабинета, подойдите к



ее рабочему столу, выдвиньте ящик и возьмите жетон. После этого Вам предстоит отправится в квартал нищих — место расследования убийст-





ва Сантоса. Здесь Вы встретите мальчишку, обыграв которого в кости Вы получите важные сведения. Для начала припугните его, а после — время расспросов и игры. Вы должны выиграть у него три раза подряд, все время требуя информации. Обыграв мелкого мошенника, отправляйтесь в Аркаду. Зайдите в кафе и поговорите с официанткой. Закажите кофе и дайте ей $10 «на чай». Она подскажет Вам, что машина одной девушки останавливается





возле Аркады ровно в **12.30**. Зайдя в Аркаду, купите три жетона. Сыграйте в **Knockout** и постарайтесь выиграть. В списке выигравших за-



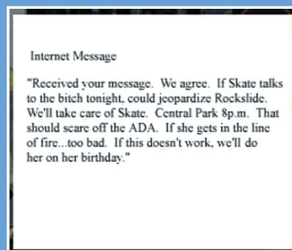
помните имя победителя — оно будет разгадкой очередной тайны. Пос-



ле этого, используя жетон Сантоса, сыграйте в игру **Phazer Tag**, опустив



монетку в щель на стене. Постарайтесь найти секретную дверь. Наберите имя, которое Вы узнали в **Knockout**. Прослушав разговор Айспика с одним из членов банды, оберите стол негодяя, когда он выйдет. На столе возьмите: дубликат жетона Сантоса, принтерную распечатку, ключ. После этого поднимитесь вверх по ступеням до того, как Айспик вернется в комнату. Вы должны уложиться до **12.30**. Возле Аркады Вы заметите новую машину — красный Седан. Поставьте под ее бампер отслеживатель и ждите хозяйку. Не забудьте запомнить номер



Internet Message

"Received your message. We agree. If Skate talks to the bitch tonight, could jeopardize Rockslide. We'll take care of Skate. Central Park 8p.m. That should scare off the ADA. If she gets in the line of fire...too bad. If this doesn't work, we'll do her on her birthday."



машины. Как только услышите низкие звуки, включите карту и направляйтесь в то место, где в данный момент находится машина. Так Вы откроете два новых объекта — видео-



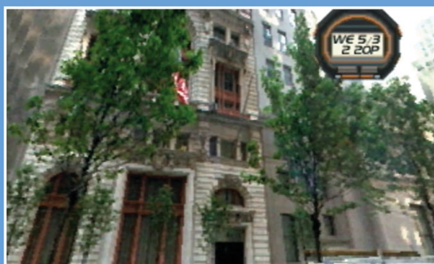
прокат и пиццерию. Позвоните Буллу и спросите его о номере машины. Он скажет, что сведения будут готовы завтра.

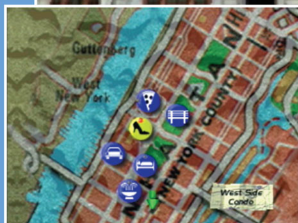


К **20.00.** отправляйтесь в парк, где Лара встречается со Скейтом — ее осведомителем. Прибыв на место, Вы должны помочь Ларе убежать, а затем Вам лучше разведать место убийства Скейта. Вновь возвратитесь к Ларе.

Среда. 03.05.

Первым делом возьмите со стола Вайрса микрофон, шпионскую камеру и отслеживатель. Посое этого позвоните Буллу — Вы узнаете, где проживает Дасти Коннорс. На самом деле адрес поддельный. Вновь возвратитесь в Аркаду и ждите **12.30.** Еще раз поставьте под бампер отслеживатель и ждите. Услышав сигнал, Вы узнаете, что Дасти приехала в трехэтажное здание. Используя микрофон, подслушайте разговор, ведущийся на втором этаже. Подождите, пока машина уедет, и, дождавшись сигнала, следуйте за ней по карте до отеля, обозначенного туфлей. Поднявшись на второй этаж, Вы заметите, что один из номеров не заперт. Выйдите через него на балкон и отснимите видеокамерой встречу Дасти и одного из членов банды.









Четверг 04.05.

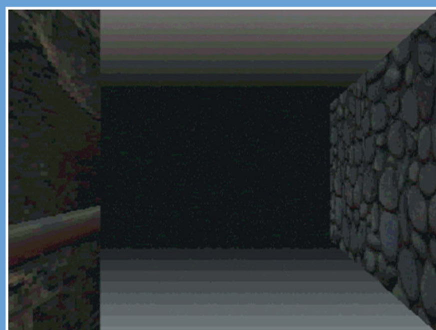
Пароль кроссворда **ROCK**. Съездите в суд и повидайтесь с Ларой. Покажите ей свои находки, кроме дубликата жетона Сантоса. После этого отправляйтесь в пиццерию и купите на этот жетон специальную пиццу. Отвезите ее в **North Shore Marina** на такси. Сначала заплатите таксисту по максимуму, на обратном же пути заплатите минимально. Зайдите в док и положите пиццу на холодильник в доме лодочника. Тут же прихватите с собой судовой журнал. В клубе обзаведитесь бесплатной газетой и отправляйтесь домой.

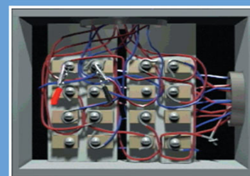




Пятница 05.05.

Пароль на этот день — **Ketch.** Отправляйтесь в Аркаду. Возле кафе откроется новое местоположение — подземка. В лабиринте канализации Вам следует отыскать панель системы телефона. Чтобы ее открыть, понадобится ключ, найденный в секретной комнате, и отслеживатель разговора **Teletap.**



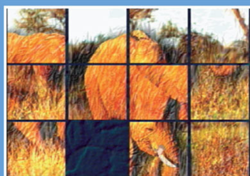


Пользоваться им довольно просто. Зацепите один контакт черным «крокодилом», а красным касайтесь других контактов. Как только появится возможность набора телефонных номеров, придерживайтесь следующего правила: в каждой строке набирается один вид чисел, например, в первой строке — **0000**, во второй — **1111**, в третьей — **2222** и т. д. Черными кружками обозначаются несуществующие в системе цифры, оранжевым — неправильные, и лишь только собрав четыре цифры зеленого цвета Вы сможете прослушать разговор. Так делаете до тех пор, пока не засечете странное сообщение, зафиксировав которое на дискете, Вы окажетесь на улице. Дождитесь **18.00.** и постарайтесь проникнуть в офис Говарда и Файна, расположенный в трехэтажном здании. Для этого Вам надо открыть магнитный замок входной двери. Его код — «зеленый, розовый — **1**; желтый, красный — **2**; голубой, белый — **3**». Войдя в здание, отправляйтесь на лифте на первый этаж. Возьмите из ведра уборщицы ключи, но, уходя, не забудьте положить их на место, иначе на следующий день все замки будут сменены. Откройте офис Говарда и Файна найденными ключами и возьмите факсовую рас-

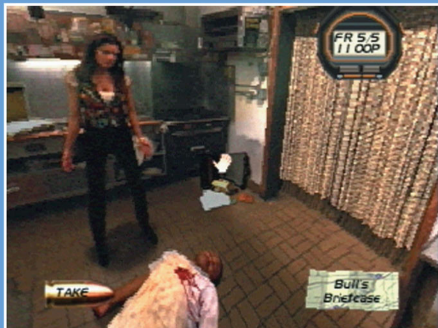








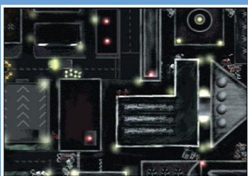
печатку. Используйте **Remote Logan** (микросхемы) в компьютере — Вам придется решить головоломку типа «пятнашек». Отпечатайте всю информа-



цию, находящуюся в компьютере. Выйдите из офиса и положите ключи на место, поезжайте в бар Булла. Подойдите к заднему входу в бар и дожди-



тесь **23.00**. На кухне возьмите из кейса Булла магнитный пропуск и значок. Как только появится бандит, постарайтесь заговорить его, а потом оглушить. Убегайте на улицу. Здесь Вам надо добежать до лестницы, ведущей на крышу дома. Задача эта не из легких, ведь за Вами постоянно будет гнаться бандит. На крыше расположите доски так, чтобы Джок и Лара смогли перебраться с одной крыши на другую.

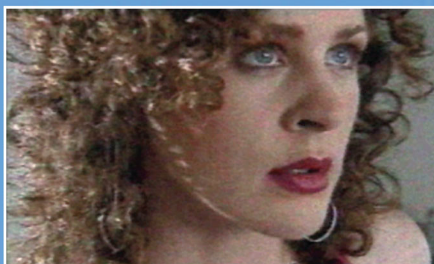






Суббота 06.05.

Поговорите с Ларой и Вайрсом. Отпечатайте содержание дискеты с помощью компьютера Вайрса. После этого поезжайте домой к Дасти Коннорс. Постучите в дверь полицейским значком (комната **111**) и скажите, что Вы — полицейский. Предложите ей свою помощь и скажите, что у Вас есть полезные сведения. Покажите ей аудиопленку. После этого попросите вывести Вас на главаря мафии, предварительно назвав его имя — Энтони Фрост. Сделав все правильно, Вы услы-



шите очень интересный разговор. Вновь спуститесь к главному выходу из здания и заверните направо. Покопав-



шись в урне, Вы найдете сумку, а в ней — несколько важных документов. Возьмите ее. Возвращайтесь к Вайрсу и



все расскажите Ларе. На это она даст Вам код в ее офис — **2591**. По дороге заезжайте в магазин электроники и купите Вайрсу **Ram Simms** — микросхемы памяти. В офисе откройте ящик секретарши и извлеките из него ключи от офиса Терри Фена. Проникнув в его офис, откройте шкаф, в котором спрятан сейф. Его код — **741258**. Возьмите из сейфа коробку с оружием и ключ. Поезжайте в полицейскую академию и откройте один из ящиков ключом Фе-



на. Здесь Вы сможете забрать его паспорт, 50 тысяч долларов и самое главное — видеокассету. Возвращайтесь к Вайрсу.

Воскресенье 07.05.

Покажите Ларе распечатку телефонного разговора и предложите ей перехватить «товар» мафии. Лара позвонит одному из знакомых. Скажите ему, что:

1. Встреча состоится сегодня.
2. Место погрузки наркотиков — второй пирс Стейтен Айленд.

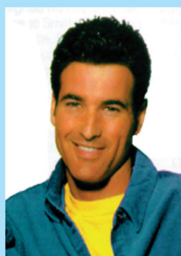


3. Время погрузки— **24.00**.

Сделав все правильно, Вы остановите провоз огромного количества наркотиков и приведете воротил этого бизнеса на скамью подсудимых. Остальные же окончания игры я оставляю для уважаемого читателя, чтобы не совсем потерялся интерес к игре.



МНЕНИЕ 5

	PC	PC	3DO
	Descent 2	**Worms**	**Snow Job**
			
	Parallax/Interplay	Team 17/Ocean	Studio 3DO
 **Алена** Любимая игра — Eye of The Beholder на PC. Вообще любит игры RPG, типа StoneKeep.	**Звук.** Нормальный. **Графика.** Значительно лучше, чем в Descent. **Игровые возможности.** Лучшее передвижение, плюс - помогает помощник. **Управление, интерфейс.** Управление аналогично предыдущей версии.	**Звук.** Ерунда, а не звук. **Графика.** Среднего качества. **Игровые возможности.** Не очень люблю все вариации Lemming's. **Управление, интерфейс.** Управление удобное.	**Звук.** Музыка обычная. **Графика.** Полностью интерактивная игра. **Игровые возможности.** Такие же, как в любом квесте от Sierra. **Управление, интерфейс.** Несложное, доступное.
 **Боря** 21 год. Любимая игра — Final Fantasy 3 на SNES. Любит нестандартные оригинальные игры, особенно гонки.	**Звук.** Нормальный. **Графика.** Мне понравилось графическое исполнение. **Игровые возможности.** Полное 3D. 360 градусов оборота. Все очень здорово. **Управление, интерфейс.** Сложноватое. Не очень понравилось.	**Звук.** Ничего особенного. **Графика.** Картинки симпатичные, графика слабенькая. **Игровые возможности.** Очень похожи на Scorch, но только вместо танка несколько червячков. **Управление, интерфейс.** Управление несложное, интерфейс доступный.	**Звук.** Ничего особенного. **Графика.** Великолепное исполнение. **Игровые возможности.** Ограничены своим жанром. **Управление, интерфейс.** Очень удобные.
 **Саша** 28 лет. Любимая игра Cannon Fodder для 3DO. Вообще нравятся игры типа King's Field для Sony PlayStation.	**Звук.** Хороший. Такой, какой должен быть в стрелялке. **Графика.** Очень хорошая. **Игровые возможности.** Хорошая стрелялка в лабиринтах. Большое количество противников. **Управление, интерфейс.** Удобное.	**Звук.** Среднего качества. **Графика.** VGA'шная. Хорошие заставки. **Игровые возможности.** Много юмора и противника убивать даже как-то весело. **Управление, интерфейс.** Несложное. Интерфейс удобный.	**Звук.** Хороший. **Графика.** Привычная для видеоигры. **Игровые возможности.** Неплохой квест. **Управление, интерфейс.** Несложное.
 **Самвел** 27 лет. Любимая игра Shock Wave 2 на 3DO. С удовольствием сыграет в хорошую стрелялку.	**Звук.** Хороший. **Графика.** Намного лучше VGA'шной версии. **Игровые возможности.** Очень много противников, у каждого свое оружие и тип поведения. **Управление, интерфейс.** Мне показалось не очень сложным.	**Звук.** Обычный. **Графика.** Не очень. **Игровые возможности.** Такие же как у Scorch и Tanks. Очень много способов погубить врага-червяка. **Управление, интерфейс.** Не очень удобное.	**Звук.** Неплохие звук и музыка. **Графика.** Видео - оно видео и есть. **Игровые возможности.** Интересный квест с элементами головоломок. **Управление, интерфейс.** Несложные.
 **Тимур** 25 лет. Любимая игра Full Trottle для PC. Вообще любит Квесты и стратегические игры.	**Звук.** В норме. Ничего особенно необычного. **Графика.** Намного симпатичнее первого Descent'а. Особенно если компьютер "продвинутый" (P100, P133). **Игровые возможности.** Полное 3D — это очень здорово! Только с лабиринтами перемудрили. Противники стали умнее. **Управление, интерфейс.** Удобное, хотя непривычное.	**Звук.** Музыки не заметил. **Графика.** Прикольные мультики. **Игровые возможности.** Неплохо для своего уровня. Заставки великолепные. **Управление, интерфейс.** Управление понятное.	**Звук.** Обычный. **Графика.** Полностью видеоигра. **Игровые возможности.** Хороший квест с динамичным сюжетом. **Управление, интерфейс.** Доходчивое, несколько непривычный.

3DO
Striker



3DO Company

Звук. Обычное звуковое сопровождение. **Графика.** Неважнецкая. **Игровые возможности.** Несмотря на возможности игры в мини-футбол (в зале), намного хуже FIFA. **Управление, интерфейс.** Несложное с моей точки зрения.

Звук. Хороший. **Графика.** Достаточно быстрая, но низкого качества. **Игровые возможности.** Беднее, чем у FIFA. **Управление, интерфейс.** В принципе хорошее.

Звук. Не очень. **Графика.** Уступает FIFA. **Игровые возможности.** Единственное преимущество перед FIFA — мини-футбол. **Управление, интерфейс.** Простое.

Звук. Не очень. **Графика.** Наверное, самый некрасивый футбол. **Игровые возможности.** Практически такие же, как у FIFA. **Управление, интерфейс.** Простое управление, несложный интерфейс.

Звук. "Шедевр": гимн Советского Союза звучит вместо гимна России. **Графика.** Средняя. Могли бы сделать и получше. **Игровые возможности.** Один вид на поле очень неудобен для играющего. **Управление, интерфейс.** Все в норме.

3DO
Brain Dead 13



ReadySoft

Звук. Ничего необычного. Достаточно качественный. **Графика.** Намного лучше, чем в Dragon Lair и Space Ace. **Игровые возможности.** Одна из лучших игр ReadySoft. Особенно радует, что сюжет развивается прямолинейно, а возможны различные варианты. **Управление, интерфейс.** Надо уметь быстро нажимать на кнопки джойстика. От этого зависит 50% успеха.

Звук. Приятный, качественный. **Графика.** Очень четкая и красочная. **Игровые возможности.** Я не фанат игр такого рода. Но мне Brain Dead 13 понравился. **Управление, интерфейс.** Несложное.

Звук. Соответствует настрою игры. **Графика.** Один из редких примеров высокого качества графики на 3DO. **Игровые возможности.** Радует небольшое время загрузки игры. **Управление, интерфейс.** Хорошо, что игроку дается какое-то время на обдумывания своего следующего действия. Пускай это всего лишь доли секунды, но все же…

Звук. Приятный, не раздражающий. **Графика.** Очень классный мультик. Красочный и красивый. **Игровые возможности.** Обилие сцен, где требуются действия игрока, а не одни заставки. **Управление, интерфейс.** Достаточно трудно догадаться, что делать в определенных ситуациях, какую кнопку нажимать. Придется ни один раз умереть, прежде чем решить какую-либо головоломку.

Звук. Классная музыка. **Графика.** Прикольные мультики. **Игровые возможности.** Интересная игра, требующая быстрой реакции. **Управление, интерфейс.** Простое. Очень помогают звуки.

SONY PLAYSTATION
King's Field



ASCII

Звук. Ничего особенного. Стандартная для игр на Sony PS. **Графика.** Хорошая. **Игровые возможности.** Трехмерная бродилка от первого лица. Сюжет неплохой. Разнообразные уровни, большое количество монстров. **Управление, интерфейс.** Мягкое. Удобное управление.

Звук. Несколько однотипный. **Графика.** Приличное 3D. В целом, графика достойная. **Игровые возможности.** Хорошо продуманное RPG. **Управление, интерфейс.** Неплохо было бы, если управление и интерфейс были бы попроще.

Звук. Великолепный звук и сопровождение. **Графика.** Четкая, хорошая графика. **Игровые возможности.** Полная свобода действий, большое количество монстров и персонажей. Каждое действие влияет на развитие сюжета. **Управление, интерфейс.** Очень удобные.

Звук. Создается соответствующее настроение. **Графика.** Достойная трехмерная графика. **Игровые возможности.** Достаточно длинная игра с интересным сюжетом. Такая RPG мне нравится. **Управление, интерфейс.** Управление несложное, а интерфейс тяжеловат.

Звук. Классная музыка. **Графика.** Хорошая. Выше среднего. **Игровые возможности.** Широкие. Очень длинная игра и интересный сюжет, в котором разбираешься в процессе игры. Необычный подход к "ролевой" игре. **Управление, интерфейс.** Неудобные. Мне не понравилось. Очень тяжело убивать врагов.

SONY PLAYSTATION
ShellShock



U.S. Gold

Звук. Раздражают подсказки. **Графика.** Небогатая гамма цветов. **Игровые возможности.** Простенькая игра. Несколько типов противников и всего три вида оружия. **Управление, интерфейс.** Доступное.

Звук. Достаточно быстро надоедает. **Графика.** Средняя. Могли бы сделать и получше. **Игровые возможности.** Продуманная танковая стрелялка, хотя могли бы сделать посерьезнее, слишком детская. **Управление, интерфейс.** Управление легкое.

Звук. Хороший. **Графика.** Угловатая, средняя. **Игровые возможности.** Хороший танковый симулятор. **Управление, интерфейс.** Удобное управление, интерфейс простой.

Звук. Хороший. Единственное - достают командиры в конце миссии. **Графика.** На троечку. **Игровые возможности.** Простая танковая стрелялка. **Управление, интерфейс.** Простые.

Звук. Прикольный звук. **Графика.** Плохая. Могла быть много лучше. **Игровые возможности.** Очень простая игра. Можно хорошо развлечься. **Управление, интерфейс.** Нормальное, интерфейс простой.

SONY PLAYSTATION
Krazy Ivan



U.S. Gold

Звук. Слегка раздражают постоянные комментарии командира. **Графика.** Очень реалистичная арена сражений, детализированные роботы. Особенно поражает качество заставок. **Игровые возможности.** Сюжет игры не очень интересен. Какой-то сумасшедший Иван… Могли бы придумать что-нибудь получше. **Управление, интерфейс.** У меня не было проблем.

Звук. Выстрелы да взрывы! **Графика.** Роботы ничего, а пейзаж ужасный. **Игровые возможности.** Позорный симулятор робота (с трудом даже в гору забирается). **Управление, интерфейс.** Все в норме.

Звук. Хороший звук. **Графика.** Оставляет желать лучшего. **Игровые возможности.** Горы и небо, и ничего больше. **Управление, интерфейс.** Хорошее. Похоже на управление танком.

Звук. Обычный. **Графика.** Хоть графика и неплохая, игре не хватает некоего разнообразия. Все уровни похожи один на другой. **Игровые возможности.** Один из лучших симуляторов роботов для Sony PS. **Управление, интерфейс.** Очень помогают советы командира.

Звук. Мура. Пытаются говорить по-английски с русским акцентом. **Графика.** Представляет интерес только ролик в начале игры. **Игровые возможности.** Все уровни одинаковые. Ничего интересного. **Управление, интерфейс.** Очень неудобные.

SEGA SATURN

Magic Carpet



Electronic Arts

Звук. Средний.
Графика. Нормальная, но хуже чем на PC.
Игровые возможности. Полная свобода действий.
Управление, интерфейс. Ничего сложного. Удобное.

Звук. Хороший.
Графика. Графика на PC много лучше.
Игровые возможности. В принципе, довольно широкие (разворот 360 градусов, большие территории, разные тактики боя).
Управление, интерфейс. Неудобное. Интерфейс усложнен.

Звук. Достойное звуковое сопровождение.
Графика. Сильно уступает PC.
Игровые возможности. Можно хорошо полетать и пострелять.
Управление, интерфейс. Сложноватое. Очень раздутое меню.

Звук. Хороший.
Графика. На Sony могли бы сделать и покачественнее.
Игровые возможности. Конечно, это не Shock Wave 2, но тоже ничего.
Управление, интерфейс. Управление нормальное, а интерфейс неудобный.

Звук. Восточная музыка никогда мне не нравилась.
Графика. Графика на PC намного лучше.
Игровые возможности. Игра мне не понравилась. Очень однообразная и занудная.
Управление, интерфейс. Простое и удобное.

SEGA SATURN

Thunder Strike 2



US Gold

Звук. Совершенно ничего примечательного.
Графика. Одна из лучших игр этого жанра по качеству графики.
Игровые возможности. Игра слишком медленная, не хватает динамичности.
Управление, интерфейс. К управлению очень легко привыкнуть.

Звук. Слабоватый, иногда достают команды.
Графика. Неплохая, мне понравилась
Игровые возможности. Упрощенный вертолетный симулятор.
Управление, интерфейс. Нормальное управление, похоже на Magic Carpet.

Звук. Так себе.
Графика. Ничего, но иногда возникают замедления.
Игровые возможности. Хорошая смесь аркады и симулятора. Особенно радует целых 26 миссий!
Управление, интерфейс. Иногда сложно нацеливаться. Никак не поймешь, кто твоя цель.

Звук. Хорошие звуковые эффекты.
Графика. Очень впечатляющие взрывы. Ровная, качественная графика.
Игровые возможности. Полно действия. Это, скорее,. аркадная игра, а не симулятор.
Управление, интерфейс. Слава Богу, не надо сражаться с трудным управлением.

Звук. Звука не помню. Слышал только выстрелы.
Графика. Гораздо лучше, чем Magic Carpet.
Игровые возможности. Интересная леталка.
Управление, интерфейс. Удобные.

SEGA SATURN

College Slam



Acclaim

Звук. Разве это музыка?
Графика. Не очень.
Игровые возможности. Простенькая пародия на баскетбол.
Управление, интерфейс. Непонятное управление.

Звук. Чистый. Хороший.
Графика. Качественная двухмерка.
Игровые возможности. Как в NBA Jam.
Управление, интерфейс. Легкое, удобное.

Звук. Средний.
Графика. Не очень.
Игровые возможности. Неплохая игра среднего уровня.
Управление, интерфейс. Удобное.

Звук. Обычный.
Графика. Среднего качества плоская игра.
Игровые возможности. Копирка с NBA Jam с глупым юмором.
Управление, интерфейс. Простое.

Звук. Такое звуком не называют.
Графика. Плохая.
Игровые возможности. Неинтересная игра без фантазии.
Управление, интерфейс. Простое управление.

ХИТ-ПАРАД наиболее продаваемых игр в июле-августе



- Duke Nukem 3D
- Grand Prix 2
- Urban Runner
- Total Control
- Wing Commander 4
- Witchaven 2
- Phantasmagoria
- Need for Speed
- Command & Conquer: The Covert Operations
- Civilization 2



- Ridge Racer
- Tekken
- Shell Shock
- Resident Evil
- DOOM
- Alien Trilogy
- King's Field
- Loaded
- Twested Metal
- Toshinden 2



- Panzer Dragoon 2 Zwei
- Virtua Cop
- Virtua Fighter 2
- Sega Rally
- Battle Arena Toshinden



- Need for Speed
- Gex
- Road Rash
- Wing Commander 3
- Action Pack

Хит-Парад составлен только по лицензионным играм!

АНКЕТА

1. Имя
2. Возраст лет
3. На какой игровой платформе Вы играете ?
- IBM
- 3DO
- Saturn
- Sony PS
- Sega Mega Drive
- Super Nintendo
- Не играю
- Другие

4. Какие статьи этого номера Вы считаете самыми удачными ?

5. Какие статьи/разделы этого номера Вы **не** считаете интересными или нужными ?

6. Какие материалы Вы хотели бы видеть на страницах нашего журнала ?

7. Будете ли вы пользоваться услугами Game Land Express ?
- Да
- Нет

8. Если не будете, то почему ?

9. С какого номера Вы читаете журнал "СТРАНА ИГР" ?
- № 1 январь
- № 2 март
- № 3 апрель
- № 4 май/июнь
- № 5 август
- № 6 сентябрь

10. Какие другие игровые журналы Вы **регулярно** читаете ?
- "Магазин игрушек"
- "ПроИгры"
- "Dendy"
- "Великий Дракон"
-

11. Где вы приобретаете наш журнал ?

Game Land

129090, Москва,
Олимпийский проспект 16,
Торговый Центр
«Новый Колизей», 8 подъезд,
магазин «Game Land»

Для того, чтобы заполнить и прислать АНКЕТУ, совсем не обязательно участвовать в ВИКТОРИНЕ
(смотрите на следующей странице)

Уважаемый Читатель !
Наша цель — сделать журнал, который будет интересен для Вас. И только Вы можете нам помочь. Мы просим Вас заполнить АНКЕТУ и отправить ее по нашему адресу.
Обещаем, что учтем все Ваши пожелания.



Викторина

Кто не играет — тот не выигрывает



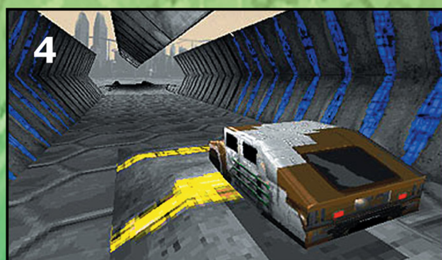
1



2



3



4



5



6



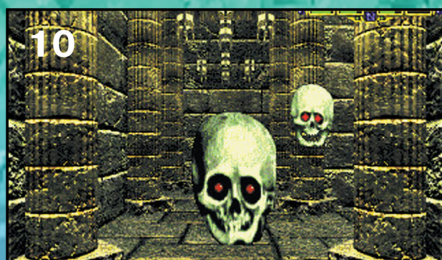
7



8



9



10



11



12



13



14



15

ПОДПИСКА НА 4 НОМЕРА ИЛИ ФУТБОЛКА ОТ «СТРАНЫ ИГР»

Определите названия игр по картинкам, заполните анкету с обратной стороны и присылайте нам.

Угадавшие наибольшее количество игр получат **ПОДПИСКУ НА 4 БЛИЖАЙШИХ НОМЕРА ЖУРНАЛА ИЛИ ФИРМЕННУЮ ФУТБОЛКУ ОТ ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР»!**

К рассмотрению не принимаются:

1. Ксерокопии «Викторины».
2. Листы с незаполненной анкетой.

Присылайте свои ответы **до 15 сентября**.

Наш адрес — на обратной стороне листа.

Ваш адрес или телефон:

РЕЗУЛЬТАТЫ ВИКТОРИНЫ АВГУСТОВСКОГО НОМЕРА

Викторина прошлого номера оказалась значительно проще предыдущей. Поэтому и призеров прибавилось. Их пятнадцать. Заметим, что если бы на пятый вопрос (Euro Fighter 2000) все участники викторины ответили бы правильно, то количество призеров - утроилось. Именно этот screenshot вызвал у большинства читателей затруднения. Почти все назвали его ATF. Многие - недостаточно полно написали названия игр. Такие недисциплинированные участники есть даже среди призеров. Официально заявляем, что такая поблажка с нашей стороны дается в последний раз. Следующую викторину мы будим судить строже. Итак, правильные ответы:

1. X-COM: Terror from the Deep
2. The Horde
3. Psychic Detective
4. Creature Shock
5. Euro Fighter 2000
6. Duke Nukem 3D
7. Crusader: No Remorse
8. Wing Commander 3
9. Drug Wars
10. Return Fire
11. Magic Carpet 2
12. Destruction Derby
13. Panzer General
14. Flash Back
15. Death Keep

Победителями викторины объявляются:

1. **Плыс Клим**, пос. Курилово, МО
2. **Казаков Никита**, Москва
3. **Сосенкова Светлана**, С.-Петербург
4. **Осин Д.Н.**, Москва
5. **Великодиом Д.**, Москва
6. **Краюхин Дмитрий**, Москва
7. **Рыжов Рем**, Москва
8. **Дрючин Василий Васильевич**, Москва (Победитель предыдущей викторины)
9. **Михеев Андрей**, Москва
10. **Маркину Никите**, Москва
11. **Савельев С.С.**, Москва
12. **Жаров Николай Анатольевич**, Москва
13. **Мишкин Дмитрий Тариэлевич**, МО
14. **Можарова Наталья**, Москва
15. **Таращенко Николай Иванович**, Москва

Этот номер сдавался в печать 20 августа. Поэтому, мы публикуем имена только тех победителей, чьи письма успели прийти к этому моменту.



Привет всей Стране Игр.

Пишу Вам по поводу **Quake**. Я прошу Виктора Жилина (автора статьи «**Quake** выходит на тропу войны» в августовском номере) разыскать утилитку под названием **UNIVBE**, и перед тем, как играть в **Quake** очередной раз, пусть он ее запустит. После этого в консоли дайте команду **VID_DESCRIBEMODES** (или **VID_D + «TAB»**). Его вниманию предстанет список новых возможных видеорежимов, выбрать которые он может командой **VID_MODE#** (где **#** — номер видеорежима в списке). После того, как он переключится (хотя бы) в 640x480, он, наверное, все же согласится признать, что графика **Quake** не уступает **Duke Nukem 3D**. На своем **iP-166 32Mb RAM** с **Diamond Stealth 64 VRAM 4MB** я прекрасно бегаю в 1280x1024 (без тормозов).

Успехов Вам!
Яффа Григорий.

Виктор ЖИЛИН приветствует quake'ера Григория!

*Большое спасибо за подсказку. Практически на следующий день после выхода журнала «в свет» я скачал новую версию **Quake**, который пошел на моем **PentiumPro-200** с максимальным разрешением. Это,конечно, намного презентабельнее 360x480, но...все же не впечатляет, Вы уж извините. Все равно чувствуется какая-то недоделанность (недоДУМанность) игры. Особенно, когда Вы участвуете в **Deathmatch**'е. А если у кого-нибудь, не дай бог — **P-75**, или того хуже — 486/100 — сушите весла. Игра так начинает тормозить, причем при низком разрешении, что хочется произнести пару-тройку крепких выражений из разговорника строительного рабочего. **Quake** — игра неплохая, но, к сожалению, только в соло. Хотя и существует уже достаточно большое количество "квэйк"-серверов, даже планируется открытие нескольких в нашей стране, но реально это приведет лишь к огромной "головной боли". И пусть на меня не обижаются "думеры" всех стран — я подожду **Unreal**.*

P.S. Немного информации для размышления:

*Ромеро покидает **ID** и основывает новую компанию!*

*Джон Ромеро, один из основателей **ID** (главный программист) объявил, что он покидает компанию. Причина разрыва пока не известна. Ромеро планирует создать свою собственную компанию, предположительно под названием **Dream Design**. Также он планирует получить лицензию на engine **Quake** для использования в своей собственной компании. В пресс-релизе он заявил, что «...Новая компания позволит мне сфокусироваться на других игровых жанрах, кроме игр от первого лица...», а также он желает успеха **ID Software** и будет скучать по друзьям.*



Здравствуйте редакция «Страна Игр».

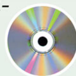
Я хотел бы приобрести сигнальный, мартовский и апрельский номера вашего журнала. Я живу в городе Жигулевске, а здесь у нас в магазинах они уже распроданы.

Не могли бы Вы мне помочь?

Курцев Вячеслав.

*Все номера нашего журнала Вы можете получить двумя путями. Во-первых, они продаются в магазинах «**GameLand**». Во-вторых, все они представлены в каталоге **GameLand Express**, который расположен в конце журнала.*

Но, к сожалению, Вы нигде не сможете купить сигнальный номер, потому что он вышел очень ограниченным тиражом и уже давно распродан.



Редакция.

Доброго Вам здравия, журнал Страна Игр, а конкретно Антон Шилкенд и Серж Долгов!

Раскрутился я на 20000 и купил августовский номер Вашего журнала. Ну, думаю, журнал «крутой», фоток много, а тут еще и тема наилюбимейшая: «**DOOM** и другие... — история болезни». Посмотрел на схему и удивился, сколько несуразностей. Стал читать. Потом стал считать, сколько в одной статье можно уместить неточностей. После двадцатой сел писать письмо...

Если уж изучать какой-то жанр игр, то лучше всего изучать его до конца. «Галопом» по жанру можно удовлетворить разве что начинающего. Антон и Серж, с одной стороны, сделали огромное дело, систематизировав и разложив по полочкам такое явление как **DOOM**. С другой стороны, они явно провалили дело...

Итак, о деле. Я не говорю о тех графических библиотеках, на которых базируется **Wolf3d**, **DOOM** и все братья — «клоны». Ведь **Wolf**'овская библиотека вообще теперь «для свободного доступа», откуда и берется всякий маразм типа «**Immoral Cumbat**» фирмы **CoreSoft**. Вот и наши наклепали Подземелья Кремля аж на более, чем 150Мв (это ж сколько **DOOM**'ов можно уместить).

Я не говорю о том, что ради чистоты жанра «**Magic Carpet**» -1,2 «**Quarantine**» -1,2, «**Creature Shock**» вообще лучше не упоминать. А лучше бы добавить следующее:

Почему Вы не рассказали о «**CyClones**» — ведь **Raven** вместе с **ID** делал первого и второго «**Heretic**»а. И кстати, зря Вы так. Что бы Вы ни писали, «**Heretic**» считался и будет считаться «культовой» игрой.

1. **Terminator: Rampage** (**Bethesda**) — вышел в один год с **DOOM**, но не имел успеха.
2. Куда делось продолжение «**Black Stone**» — «**Planet Strike**»?
3. ГДЕ «**Ultimate DOOM**»???

Дальше по списку:

4. **Wrath of Earth (TranSend)**
5. **Depth Dwellers (TriSoft)**
6. **Krazy Ivan (Psygnosis)**
7. **Chronomaster (Capstone)**
8. **Iron Assault (Virgin & Graffiti)**
9. **Isle of Dead (Merit)**
10. **Ken's Labyrinth (Epic MegaGames)**
11. **Shadow Caster (Raven)**
12. **ShockWave Assault (Electronic Arts)**
13. **Terminal Velocity (3D Realms)**
14. **Operation Body Count (Capstone)**
15. **Immoral Cumbat (CoreSoft)**
16. **Nerves of Steel (Merit)**

Наконец, если писать о **Quarantin** и **Magic Carpet**, почему бы не вспомнить о

17. **SleepStream 5000**
18. **Fury 3**
19. Где ожидаемая **Ruins: Return to the Gods (Apogee)**

Ну и, наконец

20. PyroTechnica (Psygnosis). Не DOOM, но явление.

...Я не пытаюсь говорить о ПОЛНОМ охвате данного жанра, но, согласитесь, что без некоторых вышеупомянутых игр Ваша статья выглядит несколько некорректно. И еще...

В Wolf3D нет стен с девочками (уверяю Вас как человек, полностью прошедший его даже без кодов — я там каждого фрица в лицо знаю!)

Я, конечно, не претендую на пожизненную подписку на Ваш хороший, без всяких преувеличений, журнал, но номер с моим письмом, я думаю, Вы мне все же пришлете...

С уважением к Вам, Алтухов Сергей Евгеньевич.

Здравствуйте, уважаемый Сергей Евгеньевич!

*Просто к сведению: самая любимая коллективная **DOOM**'оподобная игра в нашей редакции — **Duke Nukem 3D**. Как правило, мы играем командами, реже — ukematch. Каждый раз меняем "мэпы", которых, слава богу, на "дюковских" серверах тонны.*

С интересом прочли Ваше письмо. Конечно, Вы правы, но кое-где палочку перегнули.

Еще одно небольшое отступление [надеемся, что Вы простите? :-)].

*Авторы статьи не скуки ради взялись за столь неблагодарное дело — систематизировать «стрелялки от первого лица». Сей жанр, эта тема настолько популярны (не надо даже об этом говорить), что **DOOM** безоговорочно считается игрой всех времен и народов. Многие из тех, кто является настоящим игроманом, начинали с **Wolf**'а и **DOOM**'а. Не исключение и Ваши покорные слуги. Антон ШИЛКЕНД кроме **DOOM**'а, **DarkForces**, **Duke Nukem 3D** и обоих **Descent**'ов серьезно воспринимает очень небольшое количество игр. Серж ДОЛГОВ настолько давно врос в Стрелялки/Бродилки, что вполне объективно может высказаться по поводу той или иной «думалки». «Наболевшее», постоянные вопросы, бесконечные споры по теме и около подтолкнули к появлению коллективного труда под названием "ДИАГНОЗ: **DOOM** и другие...»*

Начнем с того, что если внимательно перечитать статью, то некоторые Ваши недовольства сами-собой улетучатся. Хотите пример?

*«...В это время несколько других фирм выпустили свои варианты **DOOM**'а, к сожалению, с трудом сопоставимые даже с **Wolfenstein 3D**. Нет необходимости называть всех, хватит **Fortress of Dr. Radiaki от Merit Software** или **Corridor 7** от **Capstone...**» Страна Игр, август 1996.*

*В список недоДУМанных игр входит также и **Planet Strike**, **Isle of Dead** (получившая в свое время ужасно низкую оценку у всех игроков за убогость исполнения), **Immoral Cumbat** (такое нечто мог создать только могз с одной прямой извилиной, хотя игра и появилась относительно недавно), игры построенные с помощью редактора **3D Pie...** и другой «мусор».*

*К сожалению, вынуждены с Вами не согласиться по поводу включения **Krazy Ivan**'а, **Iron Assault**'а, **ShockWave Assault**'а, **Fury3**, **Chronomaster**'а, **SleepStream**'а и **Terminal Velocity** в ряды великолепных «детей» **DOOM**'а. Хотя бы потому, что в противном случае придется вспомнить о всех симуляторах боевых роботов (**MechWarrior**, **Earth Siege**, **BattleDrome...**), симуляторах космических истребителей (начиная от **Elite**, **Wing Commander**, сериалом **StarWars** от **Lucas....**), танковых симуляторах (**Abrams**, **Shell Shock...**)... В результате чего большая часть ВСЕХ игр бу-*

*дет у нас **DOOM**'оподобными по определению. Как-то не здорово.*

*По поводу «стен с девочками». Видимо Вы недавно стали играть на **PC**, потому что где-то через полгода после выхода «шароварного» **Wolfenstein 3D** по рукам любителей пострелять нацистов ходил архив с новыми стенами для «вольфа». Без особых проблем можно было заменить портреты фюрера на **VGA**- «клубничку». Скорее всего где-нибудь на «старых» **BBS**—как они еще пылятся до сих пор.*

*Когда собирались материалы к статье, мы столкнулись с ОГРОМНЫМ количеством информации. Причем кроме компьютерных игр существует некоторое кочиство игр на видео. И уж поверьте, их не намного меньше, чем для **PC + MAC**. А если бы Вы увидели кадры к **Golden Eye** или к **DOOM**'у на **Nintendo 64** (полностью перерисованные для дотошных японцев)... Полной информации о «жителях планеты ДУМ» хватило бы не на один номер страниц так на 160, посему мы были вынуждены пропускать какие-то незначительные моменты. Ну зачем, скажем, писать о **Ultimate DOOM**, который включает в себя чуть-чуть подкрашенный **DOOM+DOOM II**? Мы поставили перед собой цель: рассказать о ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ключевых моментах истории «болезни» **DOOM**. Нам очень хотелось внести ВСЕ игры, но...*

*Спасибо за то, что Вы высказали свое мнение. Будем надеяться, что Вам понравится материал о **UNREAL** от **Epic MegaGames**. А чтобы еще больше размягчить Вас заметим — **GT Interactive** выпустила два 32-х уровневых эпизода под названием **FINAL DOOM: End of History**, а также переиздала **Heretic** (**Heretic: Shadow of the Serpent Riders**) также с двумя эпизодами и **Hexen** с новыми эпизодами.*



Серж ДОЛГОВ и Антон ШИЛКЕНД

Уважаемой редакции «Страны Игр».

В Вашем обращении к читателям Вы писали, что будете «…избегать даже намека на личное мнение…» И далее объясняете тем, что пойдете «…путем хорошего качества и завоюете авторитет у читателей…»

Но я считаю, что если явление существует, то оно заслуживает внимания и осмысления.

Было бы очень интересно узнать, чем живет мой коллега-игроман, то есть я предлагаю хит-парад. Десятка, двадцатка лучших игр месяца, года… очень бы украсила страницы Вашего и без того хорошего журнала. Конечно же список тех игр, которые покупают, узнать любопытно, но если даже игры покупают, то не обязательно в них играют…

С уважением, Смирных Сергей.

Возможно Вы просто не заметили, но большинство статей содержит мнение автора об описываемой игре. Мы приветствуем это, но в очень ограниченном количестве, потому что не хотим навязывать свою точку зрения Вам — читателям.

Что касается читательского хит-парада, то к этой идее мы относимся очень скептически. Отдаем предпочтение списку наиболее продаваемых игр по одной простой причине — он объективен.



Дорогая редакция журнала «Страна Игр»! Огромное Вам спасибо за то, что Вы выпускаете такой классный и нужный журнал!

Я живу в городе Минске. У меня, к сожалению, только два Ваших выпуска, но я обещаю, что и впредь буду их покупать.

Мне очень нравятся все Ваши рубрики, но хотелось бы, чтобы побольше писали про **3DO**. Напишите, пожалуйста, в следующем номере, есть ли маски виртуальной реальности для **3DO**, сколько они стоят и как их приобрести.

Барановский Денис.

*К нашему большому сожалению эта приставка уже пережила пик своей популярности на Западе (если можно так сказать), и перешла в ту стадию существования, за которой следует полное прекращение поддержи формата со стороны производителей игр. В принципе, такая судьба со временем ждет любую домашнюю приставку, однако уникальная позиция **3DO** на Российском рынке (как никак, самая популярная 32-битная приставка в России) заставляет нас с особой болью следить за этим процессом. Мы бы сами хотели писать про новые великолепные игры на **3DO**, но их просто нет. Писать же постоянно об играх, вышедших год-два назад мы не можем по ряду причин. Что же касается приемника **3DO** — игровой системы **M2**, то после покупки этой технологии, Panasonic наложил определенный запрет на публикацию материалов по этой приставке. Переписывать появляющиеся слухи и домыслы по этому поводу так же не является достойным выходом из ситуации. Остается лишь ждать появления хоть какой-то реальной ОФИЦИАЛЬНОЙ информации. А пока, кроме сообщений о создании игровых автоматов на основе этой технологии двумя японскими «китами» — **Konami** и **Capcom**, ничего внятного не было сказано до сих пор. Надеемся, что время все расставит по полочкам и мы сможем, как и прежде, гораздо больше уделять внимания этим форматам. Выставка **E3** в Японии (октябрь 1996) решит судьбу приставки. В противном случае мы просто забудем о существовании **3DO** и будем продолжать играть в игры на других платформах.*

*Насколько нам известно, для **3DO** пока не создано ни одного виртуального шлема.*



Дорогие составители журнала, здравствуйте!

Пишет Вам регулярный читатель Вашей «Страны Игр». Мне очень нравится Ваш журнал, но хотелось бы побольше материала об играх на **PC**. И еще неплохо бы размещать статьи не только про новейшие игрушки, но и про неустаревшие пока. К сожалению, я не угадал все картинки к играм из викторины, но получил истинное удовольствие от угадывания. Спасибо за Ваш журнал!!!

Ваш истинный поклонник, Романцов Евгений.

Уважаемый Евгений!

*Нам очень приятно, что Вам нравится наш журнал. Мы стараемся делать каждый новый номер лучше предыдущего, а как это получается, видно по ежемесячному повышению тиража. К сожалению, мы не можем бесконечно увеличивать какой-то один раздел за счет других, но кое-что мы все-таки делаем. Не без гордости скажем, что «Страна Игр» стал самым «пухлым» журналом по компьютерным и видео играм (сигнальный номер — 104 страницы, сентябрьский — 164 страницы) в России, и журналом «Номер 1» по 32-битным приставкам. Сейчас наступает такое время, когда производители игр выпускают свою продукцию на все форматы. Поэтому читая статью об игре на **Sony PlayStation**, **Sega Saturn** или **Nintendo 64**, Вы возможно почерпнете информацию о новом проекте для PC...*



Game Land EXPRESS

Game Land Express

Компания **Game Land** осуществляет отправку товаров экспресс-почтой.
Если Вы проживаете в одном из городов, перечисленных в таблице №1, то можете заказать любой из указанных ниже товаров (таблица №3). Срок доставки - 3 рабочих дня со дня зачисления оплаты. **Гарантия на товар — 6 месяцев со дня отправки**.
По данному каталогу можно заказать товар **только до 15-го октября 1996 года**.

Как заказать товар:

1. Выберите интересующий Вас товар и заполните бланк заказа как показано на рис. 1 (печатными буквами, разборчиво).
2. Обязательно укажите код товара, заказываемое количество, цену, вес.
3. Посчитайте общий вес посылки.
4. По таблице №1 определите к какой зоне относится Ваш город.
5. С помощью таблицы №2 определите стоимость доставки.
6. Подсчитайте общую сумму денежного перевода, определяемую как стоимость всего заказанного товара и стоимость доставки.
7. Занесите все результаты расчетов в бланк заказа.
8. Обязательно укажите свое имя, точный адрес (с индексом) и телефон (с кодом города).
9. Переведите по безналичному расчету общую сумму.

Наши банковские реквизиты:
ИНН 7729124600, расчетный счет 3851009, "Столичный Банк Сбережений", кор/счет 161706 в РКЦ ГУ ЦБ г.Москвы, МФО 201791.

10. Заполненный бланк заказа (можно ксерокопию) и копию квитанции об оплате (можно ксерокопию) отправьте по адресу:
129090, Москва, Олимпийский пр-т, 16, Торговый Центр "Новый Колизей", 8-ой подъезд, Магазин Game Land.
Для скорейшего выполнения заказа Вы можете отправить заказ и квитанцию по факсу: **(095)125-02-11**.

Таблица 3

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
3DO				
3	220,000	Джойстик для приставки Panasonic 3DO или Gold Star 3DO		300
1630	55,000	Super Video кабель	Для подключения приставки через S-VHS вход	100
929	1,375,000	Panasonic 3DO FZ-10 NTSC	220V, джойстик, НЧ-кабель, US NTSC	4,000
Игры на CD-ROM для 3DO (фирменные)				
2507	275,000	Action Pak		800
165	110,000	Burning Soldier		250
2429	165,000	Cannon Fodder		250
3451	220,000	Captain Quazar		250
2427	110,000	D		250
1656	192,500	Daedalus Encounter		250
2521	275,000	Gunslinger Collection		350
2243	55,000	Ice Breaker		250
206	220,000	Need for Speed		250
2783	165,000	Psychic Detective		250
225	220,000	Road Rash		250
230	165,000	Shock Wave		250
231	110,000	Shock Wave: Operation Jumpgate		250
2885	220,000	Shock Wave 2: Beyond the Gate		250
1618	137,500	Space Hulk: Vengeance		250
236	55,000	Star Blade		250
2987	82,500	Striker		250
244	137,500	Tetsujin		250
1503	220,000	Wing Commander 3		350
Шахматные компьютеры Saitek-Kasparov				
3458	3,025,000	President #299		4,500
3457	4,207,500	Renaissance #512		9,500
91	770,000	Travel Champion #146		1,000

Panasonic 3DO FZ-10

32-х разрядная игровая телевизионная приставка на CD. В комплект входят: один джойстик, инструкция на русском языке, низкочастотный кабель, адаптер на 220В. Без игры.
929 ....1375000руб.

Renaissance #512

Шахматный компьютер от Saitek-Kasparov. Деревянный корпус. 52x52x6 см.
3457 ....4207500 руб.

Game Boy

Карманная игровая система от Nintendo. 8-ми разрядная, на батарейках, ч/б жидкокристаллический экран.
96 ....357500 руб.

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
94	1,210,000	Virtuoso #412		3,000

Game Boy

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
17	110,000	Увеличительная линза с подсветкой на батарейках		250
96	357,500	Game Boy без игры		400

Игры на картриджах для Game Boy

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
1489	220,000	Lion King		200
2949	275,000	Mortal Kombat 3		200
3926	192,500	Olympic Summer Games		200
3419	220,000	Pocahontas		200
2436	137,500	Zoop		200

Game Gear

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
98	742,500	Game Gear без игры		550

Игры на картриджах для Game Gear

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
2669	330,000	FIFA'96 Soccer		200
332	275,000	Jungle Book		200
1737	275,000	Jungle Strike		200
335	275,000	Lion King		200
2670	330,000	NHL '96 Hockey		200
2440	275,000	Return of Jedai		200

Мультимедийные программы, электронные энциклопедии для PC

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
3267	302,500	Dogs for Widows 1.0 / Microsoft	386/4/CD/WIN 3.11/WIN'95/SVGA	400
3148	495,000	Anne Hoopres: Ultimate Sex Guide	386/DX-33/4/CD/WIN 3.11/SVGA	400
3317	412,500	Enciclopedia of Nature	386/DX-33/4/CD/WIN 3.11/SVGA	400
3149	495,000	History of the World	386/DX-33/4/CD/WIN 3.11/SVGA	400
3150	440,000	Incredible Cross-Sections Stowaway	386/DX-33/4/CD/WIN 3.11/SVGA	400
3319	275,000	VR Bird	386/DX-33/4/2xCD/WIN 3.11/SVGA	400
3320	275,000	VR Cat	386/DX-33/4/2xCD/WIN 3.11/SVGA	400
3151	495,000	World Reference Atlas	386/DX-33/4/2xCD/WIN 3.11/SVGA	400
3881	275,000	Ultimate Encyclopedia of Soccer	486/SX/DX/4/CD/Win 3.11 & Mac	400
2411	27,500	Microsoft Home Sampler CD ROM демо-версия	386/DX-33/4/2X/WIN 3.11/VGA	100
3717	55,000	Журнал на CD-ROM SBG Magazine #2	486/DX-50/8/2x/DOS/WIN 3.11	100

Игры на CD-ROM для IBM совместимых компьютеров

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
4503994	137,500	Русская Рулетка (крутая леталка на русском языке). Поставка после 28 сентября 1996 года	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/VGA	350
451	220,000	The 11-Th hour	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/WIN'95	450
3502	247,500	ABUSE: Crack dot com	486/DX-50/8/2X/DOS5.0	450
2543	330,000	Acsendancy	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
4040	385,000	Afterlife	486/DX-66/8/2X/DOS6.0/SVGA/WIN'95	450
3784	385,000	Battle Arena Toshinden		450
2648	275,000	Caesar 2	486/SX-25/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
3309	385,000	Civilization 2	486/DX-33/8/2X/WIN 3.11/WIN'95	450
1802	357,500	Command & Conquer	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/VGA	450
3465	192,500	C&C: Covert Operations (дополнительные уровни к C&C)	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/VGA	450
3829	385,000	Close Combat	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
3088	330,000	Conqueror A.D.1086	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
3503	385,000	Conquest of the New World	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/WIN'95	450
2582	385,000	Crusader: NO Remorse	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
4121	137,500	Creature Shok	486/SX-25/4/1X/DOS5.0	350
2802	302,500	Cyber Mage	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
4043	247,500	CyberJudas	486/SX-33/8/2x/DOS6.0/SVGA	500
2546	330,000	Cyberia 2	486/DX-50/8/2X/DOS/WIN 3.11/WIN'95	450

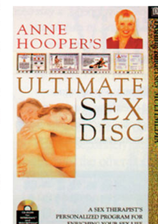
Game Gear



Карманная игровая система с цветным активным экраном от Sega. 8-ми разрядная, на батарейках.

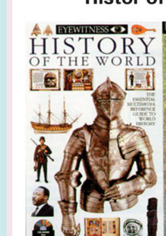
98 . . . . .742 500 руб.

Anne Ultimate Sex Guide



Энциклопедия секса от всемирного лидера мультимедийных программ Dorling Kindersley. Подробнее читайте в майском номере "Страна Игр".

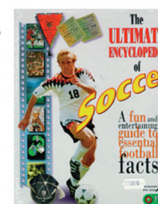
Histor of the World



Мультимедийный учебник истории. Великолепные иллюстрации, звук, занимательная информация.

3149 . . . . .495000 руб.

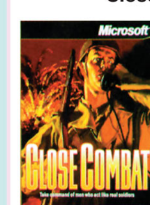
The Ultimate Encyclopedia of Soccer



Если вы интересуетесь футболом и являетесь поклонником мультимедийных программ, то вам понравится этот новый продукт. Его выпуск был приурочен к Чемпионату Европы по Футболу'96

3881 . . . . .275000 руб.

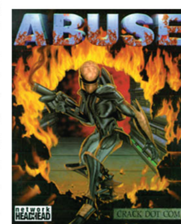
Close Combat



Первая значительная стратегическая игра от Microsoft. Кроме того, это самая новая игра из всех предлагаемых в этом каталоге Game land Express. Подробнее читайте в статье Михаила ДОРОФЕЕВА на стр.28-29.

3829 . . . . .385 000 руб.

Abuse: Crack dot com



Новая игра на тему «Чужие». Оригинальное управление героем с помощью мыши и клавиатуры, динамизм, азарт. Имеется возможность играть по сети.

3502 . . . . .247500 руб.

Conquest of the New World



Игра выпущена в июне этого года компанией Interplay и относится к разряду Real-Time Strategy. Замечательно выполнена коробка игры. Хороший подарок любителю качественной "стратегии". См. стр 22-25.

3503 .... 385000 руб.

Death Keep



Любители жанра "фэнтэзи" в восторге от этой игры, появившейся этим летом. Она является типичным представителем супер-серии Advanced Dungeons & Dragons.

2879 .... 302500 руб.

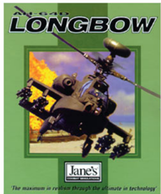
Duke Nukem 3D



Специалисты по Doom'о-подобным играм утверждают, что это лучшая игра на сегодняшний день. И действительно, Duke прочно держится в верхних строчках хит-парадов.

2739.................330000 руб.

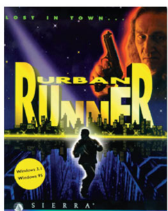
Jane's: AH-64D Longbow



Вертолетный симулятор высочайшего качества. Его создатели имели поддержку от авторитетнейшего военного издательства Jane's Publishing. См. стр. 36-39.

2788 .... 385000 руб.

Urban Runner



Новая игра от блистательной фирмы Sierra является достойной преемницей супер-хитов Phantasmagoria и Gabriel Knight 2. Видео-графика, захватывающий сюжет. Подробнее читайте в этом номере на стр.28-29.

4108 .... 385 000 руб.

Kingdom O'Magic



Веселая красивая игра о волшебном королевстве не только порадует вас своим юмором, но и поможет легче освоить английский язык.

2896 .... 412500 руб.

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
3423	357,500	D	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2879	302,500	DeathKeep	486/DX-66/8/2X/WIN'95	450
3342	330,000	Descent 2	486/DX-50/8/2X/DOS5.0	450
2551	275,000	Dig, The	486/DX-66/8/2X/DOS5.0	450
2739	330,000	Duke Nukem 3D	486/8/CD/DOS5.0/VGA	450
3447	302,500	EarthSiege 2	486/DX-66/8/2X/WIN'95/SVGA	450
4109	385,000	Elk Moon Murder (PC & MAC)	Звоните	500
3943	440,000	Euro '96 England	Звоните	500
2979	330,000	FIFA'96	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2040	275,000	Flight Simulator 5.1	386/SX/4/CD/DOS5.0/VGA	450
2649	385,000	Gabriel Knight 2: the Beast Within	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2909	385,000	Grand Prix 2	486/DX2-66/8/2X/DOS5.0	1,000
1803	220,000	Heretic	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/VGA	450
2552	330,000	Hexen	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/VGA	450
2740	302,500	Indy Car 2: Racing	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/VGA	450
2787	385,000	Jane's: Advanced Tactical Fighters	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2788	385,000	Jane's: AH-64D Longbow	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2896	412,500	Kingdom O'Magic	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/VGA	450
2363	220,000	Magic Carpet 2: The netherworlds	486/DX-66/8/2X/DOS5.0	450
1804	357,500	Mechwarrior 2: 31st Century Combat	486/DX-66/8/2X/DOS6.0/SVGA	450
3075	192,500	Mechwarrior 2: Expension Pack	486/DX-66/8/2X/DOS6.0/SVGA	450
2370	302,500	Mortal Kombat 3	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/VGA	450
3170	385,000	NBA Live'96	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2364	385,000	Need for Speed	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2545	385,000	NHL Hockey '96	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
3864	385,000	NHL Powerplay '96	Звоните	450
3782	385,000	Normality (Interplay)	486/DX2-66/8/2X/DOS5.0	450
431	330,000	Phantasmagoria	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2420	275,000	Prisoner of Ice (Инструкция на русском языке)	486/DX-33/4/VGA	450
2550	Звоните	Quake	P-60/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2509	385,000	Rebel Assault 2	486/DX-50/8/2X/DOS6.0/VGA	450
3990	440,000	Settlers 2	486/DX2-66/8/2X/DOS5.0/WIN'95	450
1199	330,000	Screamer	486/DX-66/8/2X/VGA	450
2549	275,000	Shock Wave Assault	486/DX-66/8/2X/WIN'95/SVGA	450
3566	385,000	Silent Thunder: A-10 Tank Killer II	486/DX-66/8/2X/WIN'95/SVGA	450
2746	385,000	Spycraft: Great Game	486/DX-66/8/2X/DOS6.0/SVGA	450
3174	275,000	Super Street Fighter 2	486/33/4/CD/DOS5.0/VGA	350
3168	385,000	Terra Nova	P-60/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
3289	330,000	This Means War	486/DX-66/6/2X/DOS5.0/WIN 3.11/SVGA	450
3679	385,000	ThunderHawk 2	P-66/8/VGA	450
2913	247,500	Top Gun	486/DX-66/8/2X/DOS5.0	450
3564	385,000	Torin's Passage	486/DX-25/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
3533	165,000	Total Control (Стратегическая игра на русском языке)	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	300
2235	275,000	Ultimate Doom/Dual Pack	486/25/4/2X/VGA	450
4108	385,000	Urban Runner	486/DX2-66/8/4X/WIN 3.11 or WIN'95/SVGA	450
2044	385,000	Warcraft 2	486/DX-33/8/2X/DOS/WIN 3.11/WIN'95/SVGA	450
3780	275,000	Warcraft 2: Expansion Set (дополнительные уровни)	486/DX-33/8/2X/DOS/WIN 3.11/WIN'95/SVGA	450
2901	330,000	Warhammer	486/DX-66/8/2X/SVGA	450
2799	385,000	Wing Commander 4	486/DX4-75/8/2X/SVGA	450
3875	385,000	Witchaven 2	486/DX2-66/8/2X/VGA	450
3425	357,500	Zork nemesis	486/DX2-66/8/2X/SVGA	450

Периодические издания

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
2218	82,500	3DO Magazine	на английском языке	200
3727	66,000	Computer Game Review	на английском языке	400
3722	66,000	Computer's Gaming World	на английском языке	400
3856	66,000	PC Gamer	на английском языке	400
3798	11,000	PC Magazine Russian Edition	на английском языке	400

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
3568	82,500	Strategy Plus	на английском языке	300
4142	100,000	Страна Игр Набор из четырех номеров (#2-#5, март-август)	на русском языке	доставка бесплатно
3114	200,000	Страна Игр Подписка на 5 номеров (с 7 по 11)	на русском языке	доставка бесплатно

Аксессуары и принадлежности для PC

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
1932	137,500	Джойстик DEXXA	IBM PC/XT/AT/PS\1/PS\2/ GameCard/JoystickPort	1,000
2905	1,210,000	Джойстик (Thrustmaster) F-16 FLCS		2,000
2544	495,000	Джойстик (MS) Sidewinder 3D Pro Joystick		2,000
3681	2,365,000	Мультимедийный набор Creative Starter Kit CD16/6x PnP	386/8RAM/DOS6.0/WIN 3.11/ 30MB Free HDD	3,500
2269	385,000	Компьютерная мышь Microsoft Mouse Serial-PS/2	PS\2/DOS/Win 3.11/3.5"	500
1286	1,760,000	Звуковая карта Sound Blaster AWE 32 PnP 3D Sound	386/SX/4/CD/DOS5.0/WIN 3.11	1,700
3519	412,500	Активные колонки Aiwa SC-C55 (5w -5w)	Только для компьютеров	2,600
1288	2,722,500	Video Blaster RT300	386/DX-33/4/DOS or Win 3.11/VGA	1,500

Программное обеспечение

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
1675	55,000	(1С) 1С:Бухгалтерия — Платежные документы		250
1671	495,000	(1С) 1С:Бухгалтерия 2.0 Prof *		450
1674	269,500	(1С) 1С:Зарплата 3.1 *		600
3885	825,000	(1С) 1С:Бухгалтерия-Проф 6.0 для Win'95		1000
3713	1,375,000	(Corel) Photo CD v.11 (25CDs) Land & Sea		950
3884	1,815,000	(IBM) OS/2 WARP Connect CD Russ		1420
3338	412,500	(Informatic) Орфо for Windows'95		300
3187	302,500	(Inzer) CyrWin for Win'95		280
1360	1,045,000	(MS) Access for Win'95 Russ		1000
1333	330,000	(MS) DOS 6.22 Russ Upg		580
1420	1,100,000	(MS) Excel 5.0 Russ		800
2291	1,100,000	(MS) Excel for Win'95 Russ		720
3894	2,035,000	(MS) Office Prof. for Windows'95 Russ 3.5"		2000
3893	2,200,000	(MS) Office Prof. for Windows'95 Russ CD		2000
4015	1,375,000	(MS) Office Prof. for Windows'95 Russ Upg 3.5"		1300
3219	1,732,500	(MS) Office Stand. for Windows'95 Russ 3.5"		1780
3290	1,100,000	(MS) Office Stand. for Windows'95 Upg, Russ		1830
2575	385,000	(MS) Plus ! CD		700
2290	797,500	(MS) Windows 95, Eng., 3,5"		650
3134	869,000	(MS) Windows 95, Russ., 3,5"		650
2479	770,000	(MS) Windows 95, Upg , Eng., CD		400
2959	572,000	(MS) Windows 95, Upg, Russ., CD		400
3707	572,000	(MS) Windows for workgrups 3.11 Russ		2240
1419	1,072,500	(MS) Word for Windows 6.0 Russ		1820
1353	1,100,000	(MS) Word for Win'95 Russ		850
3708	1,485,000	(Stylus) Stylus 2.21 for Windows		500
3706	550,000	(Symantec) Norton Commander for Win'95		370
2425	770,000	(Symantec) Norton Navigator for Win'95		415
2423	935,000	(Symantec) Norton Utilities for Win'95		515
4085	935,000	(Symantec) Norton Utilities v.8.0 Win/DOS		515
2962	440,000	(АГАМА) Пропись 4.0 for Windows		710

Sega Saturn

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
2014	495,000	Джойстик типа "Руль"		3,500
2506	275,000	Джойстик (как комплектный)		450
3378	495,000	Джойстик для "драк"		2,000
2239	1,980,000	Sega Saturn. Американская версия. NTSC. Работает только с мультисистемным телевизором.220V, Джойстик, НЧ-кабель, US NTSC ..		2,800

Игры для американской версии Sega Saturn

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
2503	330,000	Astal	US NTSC	250

**Страна игр.
Набор из 4-х номеров.**



Если Вам не повезло и Вы не сумели приобрести старые номера нашего журнала, не переживайте и заказывайте этот набор. Обратите внимание — доставка набора входит в его стоимость.

4142 .... 100 000 руб.

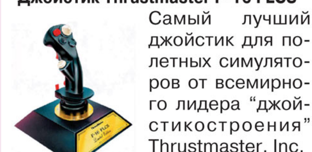
Подписка на 5 номеров журнала Страна Игр

ПОДПИСКА !

Если Вы хотите получать наш журнал по почте, то можете оформить подписку на 7ой-11ый номера через систему Game Land Express. Доставка журналов входит в стоимость подписки.

311 200 000 руб.

Джойстик Thrustmaster F-16 FLCS



Самый лучший джойстик для полетных симуляторов от всемирного лидера "джойстикостроения" Thrustmaster, Inc.

2905 ....1210000 руб.

Battle Arena Toshinden Remix

Наконец-то, популярная игра для Sony Play Station появилась и на Sega Saturn. Великолепный трехмерный боевик-fighting.



3306 ....495000 руб.

Magic Carpet



Замечательный полетный симулятор, только летите вы не на истребителе или дельтаплане, а на самом настоящем ковре-самолете.

3621 ....440000 руб.

Sega Saturn US NTSC



32-х разрядная игровая телевизионная приставка на CD.
В комплект входят: один джойстик, инструкция на русском языке, низкочастотный кабель, адаптер на 220В. Без игры.

2239 ....1980000 руб.

Resident Evil



Самая сильная боевая бродилка от CAPCOM.
О тактике прохождения читайте на страницах 104-109 августовского номера «СТРАНЫ ИГР»

2814 ....495000 руб.

Sony PlayStation US NTSC



Самая мощная 32-х разрядная игровая система на сегодняшний день. В комплект входят: один джойстик, инструкция на русском языке, низкочастотный кабель, адаптер на 220В, демо-диск.

2326 ....2035000 руб.

Shell Shock



Великолепный динамичный боевик от US Gold. Вы — командир супертанка, который помогает Вам преодолеть множество препятствий.
Читайте на страницах 72, 73.

2890 ....495000 руб

Nintendo 64 Jap NTSC



Японская версия приставки (JapNTSC). Самая последняя модель игровой системы от Nintendo. 64-х разрядный процессор. В комплект входят две супер-игры: Pilot Wings и Mario 64, джойстик, 220 V, НЧ-кабель.

4008 ....3300000 руб.

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
3217	275,000	Bases Loaded 96 (бейсбол)	US NTSC	.250
3306	495,000	Battle Arena Tohshinden Remix	US NTSC	.250
1607	440,000	Bug !	US NTSC	.250
2534	440,000	Daytona USA	US NTSC	.250
3124	440,000	FIFA'96	US NTSC	.250
3218	440,000	Hang On GP	US NTSC	.250
3304	330,000	Johnny Bazookatone	US NTSC	.250
3621	440,000	Magic Carpet	US NTSC	.250
3430	440,000	Panzor Dragon 2 Zwei	US NTSC	.250
1629	440,000	Sega Rally Championship	US NTSC	.250
3130	440,000	ThunderStrike 2	US NTSC	.250
2773	550,000	Virtua Cop w/Gun	US NTSC	.700
2356	495,000	Virtua Fighter 2	US NTSC	.250

Sony Play Station

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
3099	220,000	Link Cable - кабель, соединяющий две приставки в сеть.		.400
3376	550,000	Джойстик типа "Руль"	Только для американской версии приставки	3,500
937	275,000	Джойстик (как комплектный)		.450
2505	247,500	Карта дополнительной памяти Memory Card		.200
2538	495,000	Джойстик для "драк"		2,000
2326	2,035,000	Sony Play Station. Американская версия. NTSC. Работает только с мультисистемным телевизором. 220V, джойстик, НЧ-кабель, US NTSC		5,000

Игры для американской версии Sony Play Station

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
2887	440,000	Agile Warrior F-111X	US NTSC	.250
3412	495,000	Alien Trilogy	US NTSC	.250
2338	495,000	Battle Arena Toshinden	US NTSC	.250
2537	440,000	Destuction Derby	US NTSC	.250
2468	495,000	Doom	US NTSC	.250
2351	385,000	ESPN Extreme Gam	US NTSC	.250
2665	385,000	FIFA'96	US NTSC	.250
2940	220,000	Kileak: The DNA Imperative	US NTSC	.250
3213	495,000	King's Field	US NTSC	.250
2339	495,000	Loaded	US NTSC	.250
3613	330,000	Magic Carpet (EA)	US NTSC	.250
2941	495,000	NBA in Zone	US NTSC	.250
3612	495,000	Need for Speed (EA)	US NTSC	.250
2473	330,000	NHL Face Off	US NTSC	.250
2632	495,000	Panzer General	US NTSC	.250
3631	440,000	PO'ed	US NTSC	.250
2814	495,000	Resident Evil	US NTSC	.250
1995	495,000	Road Rash	US NTSC	.250
2890	495,000	ShellShock	US NTSC	.250
2337	495,000	Tekken	US NTSC	.250
3750	495,000	Toshinden 2	US NTSC	.250
2628	440,000	Twisted Metal	US NTSC	.250
3469	495,000	Wing Commander 3	US NTSC	.250

Nintendo 64(не совместима с европейской и американской версиями)

Код	Цена,руб	Наименование	Комментарии	Вес, гр
4008	3,300,000	Nintendo 64 (Jap) и две игры: Pilot Wings и Mario 64		3,500

Красным выделены новые позиции

Телефон для справок:
(095) 288-3218

Таблица 1

СПИСОК ГОРОДОВ

Азов	1	Кандалакша	1	Новочеркасск	1
Аксай (Ростовская обл.)	1	Караганда	5	Одесса	5
Алма-Ата	3	Кемерово	3	Оренбург	1
Апатиты	1	Киев	5	Пятигорск	1
Армавир	1	Кишинев	5	Ростов-на-Дону	1
Архангельск	5	Краснодар	1	Санкт-Петербург	0
Ашхабад	3	Кутаиси	5	Самара	1
Баку	2	Липецк	1	Сочи	1
Батайск	1	Львов	5	Ставрополь	1
Батуми	5	Майкоп	1	Таганрог	1
Бердск	5	Минск	1	Ташкент	3
Бишкек	3	Москва	0	Тбилиси	2
Владивосток	4	Московская область (уточнить по телефону)	5	Темиртау	5
Дзержинск	1	Мурманск	1	Тирасполь	5
Днепропетровск	5	Набережные Челны	5	Тольятти	1
Донецк	5	Находка	4	Томск	3
Душанбе	3	Н.Новгород	1	Туапсе	1
Екатеринбург	2	Николаев	5	Уфа	2
Ереван	5	Новокузнецк	3	Хабаровск	4
Запорожье	5	Новороссийск	1	Харьков	5
Казань	1	Новосибирск	3	Южно-Сахалинск	5
Калининград	1				

Таблица 2

СТОИМОСТЬ ДОСТАВКИ

Отправка весом не более, гр	ЗОНЫ 0 Руб.	1 Руб.	2 Руб.	3 Руб.	4 Руб.	5 Руб.
1000	55.000	96.250	110.000	123750	137.500	170.500
2000	55.000	104.500	121.000	137500	159.500	203.500
3000	55.000	112.750	132.000	151.250	181.500	236.500
4000	55.000	121.000	143.000	165.000	203.500	264.000
5000	55.000	129.250	154.000	178.750	225.500	291.500
6000	55.000	137.500	165.000	192.500	247.500	319.000
7000	55.000	145.750	176.000	206.250	269.500	346.500
8000	55.000	154.000	187.000	220.000	291.500	374.000
9000	55.000	162.250	198.000	233.750	313.500	401.500
10000	55.000	170.500	209.000	247.500	335.500	429.000
11000	110.000	178.750	220.000	261.250	357.500	456.500
12000	110.000	187.000	231.000	275.000	379.500	484.000
13000	110.000	195.250	242.000	288.750	401.500	511.500
20000	110.000	253.000	319.000	385.000	555.500	—
30000	110.000	335.500	429.000	522.500	775.500	—
40000	110.000	418.000	539.000	660.000	995.500	—
50000	110.000	500.500	649.000	797.500	1.215.500	—
60000	110.000	583.000	759.000	935.000	1.435.500	—

Game Land EXPRESS

БЛАНК ЗАКАЗА

Код товара	Наименование (сокращенно)	Вес 1 шт., гр	Количество, штук	Цена, руб	Общий вес, грамм	Сумма, руб
Общее количество, штук						
		Общий вес посылки, грамм				
Дата перевода денег			СТОИМОСТЬ ТОВАРА, руб			
			Стоимость доставки, руб			
			Стоимость посылки с доставкой, руб			
			ОБЩАЯ СУММА, руб			
			Номер платежного поручения или квитанции об оплате			

АДРЕС ЗАКАЗЧИКА

Почтовый индекс:

Страна:

Город :

Улица: Дом: Квартира:

Телефон (с кодом города):

Фамилия: Имя:

Мы советуем:

1. Прежде чем оформлять заказ подробно прочитайте все правила его оформления и убедитесь, что Ваш город указан в таблице №1.

2. Чтобы избежать ошибок при заполнении бланка, советуем сделать несколько ксерокопий и заполнять именно одну из них. Копии бланка могут понадобиться Вам при оформлении других заказов.

3. Проверьте правильность заполнения бланка заказа. На нем не должно быть ни одной незаполненной графы.

4. При переводе денег пользуйтесь услугами надежных и проверенных банков. Переводы через "Сбербанк" советуем делать только в редких случаях.

5. По всем вопросам контактируйте с нами по телефону :**(095) 288-32-18** или по факсу: **(095) 125-02-11**.

6. Обратите внимание на то, что заказываемый товар может не подойти Вам по каким-либо техническим показателям. В таком случае мы не сможем принять товар обратно.

Возможные проблемы:

1. Неправильное заполнение бланка заказа.
2. Заказ сделан **после 15-го октября 1996 года**.
3. Заказ в город, которого нет в списке (**таблица №1**).
4. Неточный расчет суммы оплаты.
5. Заказ товара неуказанного в таблице №3.
6. При отправке товара за пределы России могут возникнуть проблемы с прохождением таможенной границы. ***Game Land Express*** не отвечает за таможенные правила государства, где находится заказчик. Для консультации о растомаживании товара обращайтесь в местный офис **UPS**, а для городов пятой группы в офис **DHL**.
7. При гарантийной замене товара ***Game Land Express*** оплачивает только пересылку отремонтированного или замененного товара из Москвы в город заказчика.

Рисунок 1

ПРИМЕР ЗАПОЛНЕНИЯ БЛАНКА ЗАКАЗА

Код товара	Наименование (сокращенно)	Вес 1 шт., гр	Количество, штук	Цена, руб	Общий вес, грамм	Сумма, руб
2326	Sony PS	5000	2	1784650	10000	3569300
3099	Link Cable	400	1	254950	400	254950
937	Джойстик	450	2	407920	900	815840
2339	Loaded	250	1	407920	250	407920
Общее количество, штук			6			
		Общий вес посылки, грамм			11550	
Дата перевода денег		27.06.96	СТОИМОСТЬ ТОВАРА, руб			5048010
			Стоимость доставки, руб			173366
			Стоимость посылки с доставкой, руб			5221376
			ОБЩАЯ СУММА, руб			5221376
			Номер платежного поручения или квитанции об оплате		48/54	

АДРЕС ЗАКАЗЧИКА

Почтовый индекс: 198500

Страна: Россия

Город : Санкт-Петербург

Улица: Вознесенский пр-кт Дом: 10 Квартира: 23

Телефон (с кодом города): 812 1325476

Фамилия: Иванов Имя: Владимир



Впервые на русском языке!

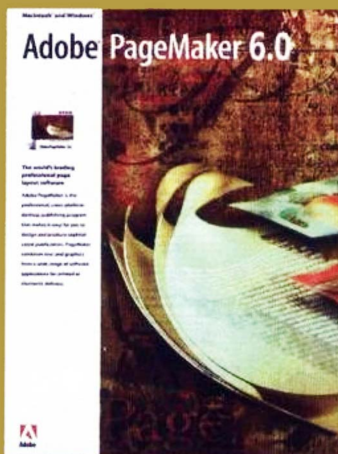
Adobe Photoshop 3.0 и Adobe PageMaker 6.0

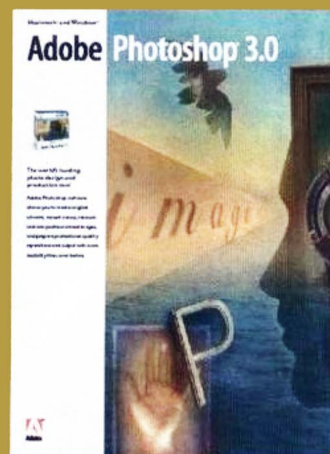
Два этих пакета, разработанные фирмой Adobe – мировым лидером в области графического дизайна, обработки изображений и программ верстки – образуют универсальную издательскую систему для профессионалов. Оба пакета работают на платформах Windows и Macintosh.

Adobe Photoshop позволяет создавать изображения, выполнять цветокоррекцию, ретушировать сканированные изображения, а также подготавливать профессиональные цветоделенные фотоформы.

Adobe PageMaker позволяет разрабатывать и выпускать документы любой степени сложности.

PageMaker 6.0 for Windows	ADE150
PageMaker 6.0 for Windows Russian Upgrade	ADE151
PageMaker 6.0 for Windows Russian	ADR150
Photoshop 3.04 for Windows	ADE040
Photoshop 3.05 for Windows Russian	ADR040
Photoshop 3.05 for Windows Russian Upgrade	ADR041





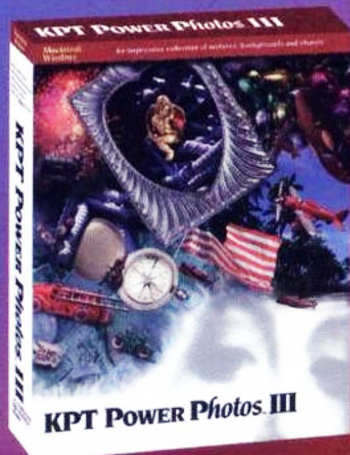
Corel DRAW!6 *Русская версия!*

Включает модуль DRAW, Multimedia Manager, Depth, Script

Лучший 32-разрядный графический пакет для создания иллюстраций и графических проектов. Все его приложения оптимизированы для работы с Windows 95 и поддерживают точность 0,1 мкм (254 тыс. dpi). Пакет содержит модуль иллюстраций CorelDRAW 6, модули Corel MULTIMEDIA MANAGER, CorelDEPTH, а также англоязычные версии Corel SCRIPT Editor и Corel SCRIPT Dialog Editor. К комплекту прилагается 2500 картинок и символов, 1000 фотоизображений и 1000 шрифтов TrueType и Type 1.

Corel DRAW!6.0 Russian	COE620
Corel DRAW!6.0 Russian Upgrade	COE621
Corel DRAW!6.0 English	так же доступен

СПЕЦИАЛЬНАЯ СКИДКА НА ИЮЛЬ - АВГУСТ 20%



Коллекция фотоизображений KPT Power Photos,

Содержащая высококачественные изображения формата RGB TIFF, создана специально для профессионалов.

HSE070	**Power Photos I**	**HSE072**	**Power Photos III**
Vol. I	Natural Backgrounds & Textures	Vol. XI	Retro Toys
Vol. II	Food Basics	Vol. XII	Tropical Paradise
Vol. III	Urban Textures & Backgrounds	Vol. XIII	Junkyards
Vol. IV	Sky, Water, & Landscapes	Vol. XIV	Frames
Vol. V	Sports & Recreation	Vol. XV	Spring & Summer Holidays
HSE071	**Power Photos II**	**HSE073**	**Power Photos IV**
Vol. VI	Kids, Toys & Backgrounds	Vol. XVI	Africa
Vol. VII	Hot Rods	Vol. XVII	Business Elements
Vol. VIII	Bugs & Butterflies	Vol. XVIII	Flowers
Vol. IX	Nostalgia	Vol. XIX	Paper Textures
Vol. X	Fall & Winter Holidays	Vol. XX	Fall Foliage

Спрашивайте продукты для профессионалов Kai's Power Tools, Bryce 2, Convolver и новый продукт Kai's Power GOO для массового пользователя.

Для дилеров:

CHS
EXCELLENCE IN DISTRIBUTION

5-й Донской проезд, 21 Б стр. 10
тел.: 124-3968
факс: 124-6701
e-mail: popov@lamport.msk.ru

Розничные продажи:

LAMPORT
COMPUTER COMPANY

Ул. Кедрова, 14
тел.: 125-1101
факс: 124-6704
Добро пожаловать на наш
www-сервер: www.lamport.ru



в следующем номере:



Сетевые битвы:
Обзор игровых серверов в Internet.
Сервер журнала «Страны Игр» —
WWW.GameLand.RU

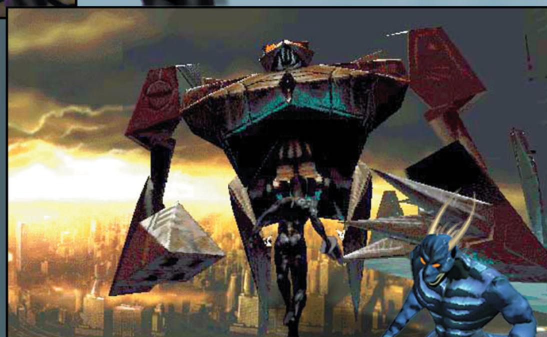


Shadow Warrior, Time Commando, MDK ...
и другие игры для PC



Путеводитель по Diablo, тактика Deadline ...
и другие секреты для PC и мультимедийных систем

Nights, Project Overkill, Virtua Fighter 3 ...
и другие игры для 3DO, Nintendo 64, Sony PlayStation и Sega Saturn



По просьбам читателей:
Продолжаем обзор самых популярных игр для 3DO

А ТАКЖЕ: *мультимедиа-энциклопедии, путешествия по Internet'у, «игровое железо» и многое другое...*

Журнал
СТРАНА ИГР

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер **014416** от **31.01.96**

Учредитель:
ИЧП «Агарун Компани»

Издатель:
ИЧП «Агарун Компани»

Редакторы:
Оксана Кузьменко, Владислав Пискунов

Дизайн Обложки:
Антон Шилкин

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:
Антон Шилкин, Сергей Лянге, Леонид Андруцкий

Для Писем:
129090, Москва, Олимпийский Пр-кт 17, Торговый Центр «Новый Колизей», 8 подъезд, магазин «Game Land»

Рекламная служба и служба распространения:
Тел: 124-0402
Факс: 125-0211

Web-Site:
WWW.GameLand.RU

E-mail:
gameland@glas.apc.org

Техническая поддержка:
Денис Konященко, Борис Скворцов, Ерванд Мовсисян, Сергей Сорокин

Телефоны распространителей:

Москва:
«Глобус» — 240-7405
«Логос-М» — 200-2122
«Ода» — 200-2328
«Маарт» — 128-9904, 128-9980
«Люкс-Пресс» — 270-5971
«Сегодня-Пресс» — 252-4661
АО Роспечать — 195-6625
Игорь Юрченко — 396-6712

Санкт-Петербург:
(812) 277-4571, 966-2846

Алма-Ата:
Владислав Любчанский — (3272) 44-72-89

Тираж 27 000 экземпляров
Цена договорная



Отпечатано в типографии компании ScanWeb (Финляндия)

LAND of GAMES Magazine
Publisher — **Agaroun Company**, Moscow, Russia
Phone: 7-502-224-7612, 224-7613
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (NY) **Corp**.
Phone: (212) 759-3469
Fax: (212) 935-2831
Printed in Finland, **ScanWeb Company**



Game Land

вновь открыл свои двери на Новом Арбате







МЫ ЖДЕМ ВАС В НАШЕМ НОВОМ МАГАЗИНЕ НА НОВОМ АРБАТЕ, ДОМ 15

(рядом с магазином «Британский дом»)